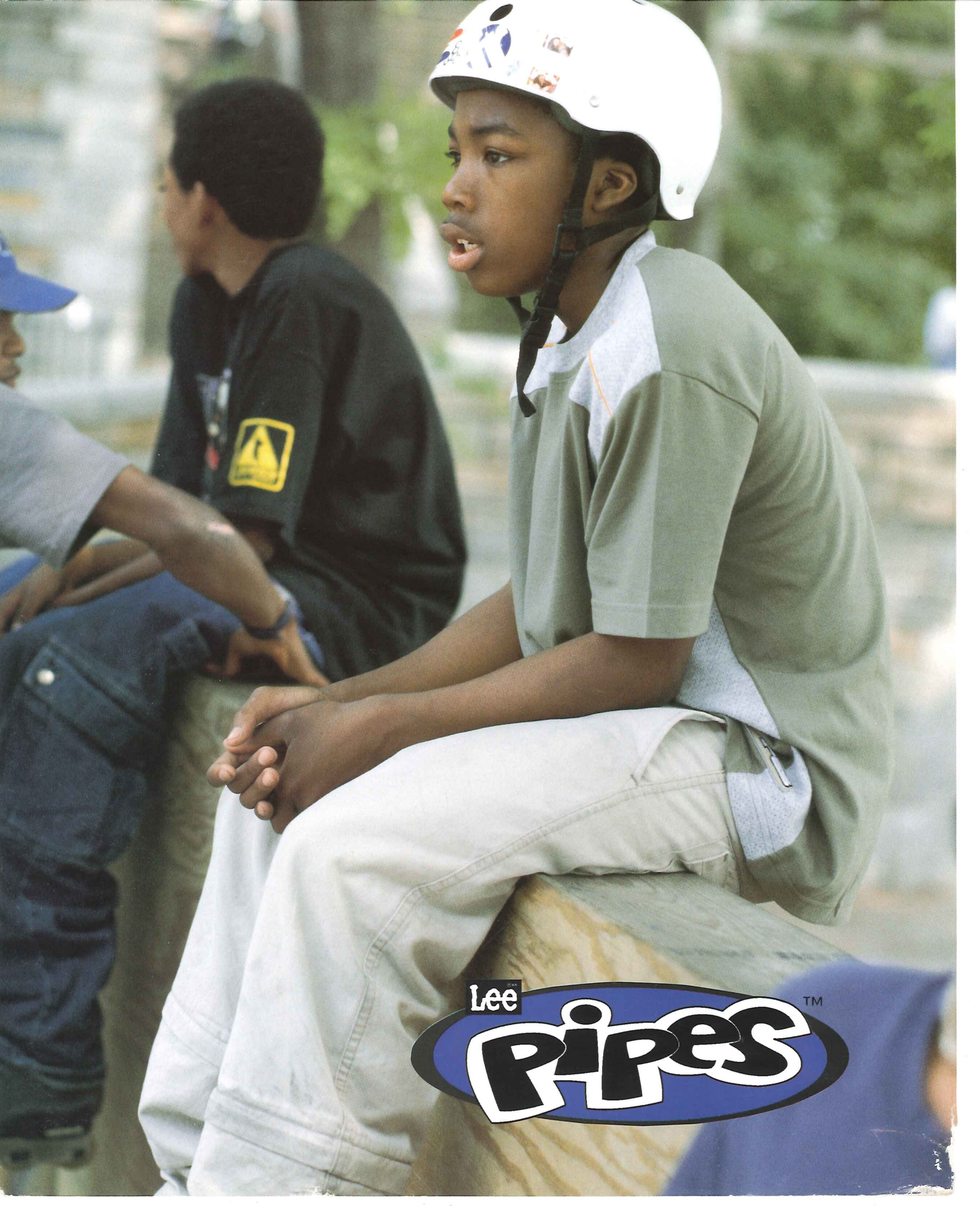


CONCURSO
...ERNATIONAL ...ACK & FIELD 2
...EÑECOS ...CEMANIA
...EWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA DEL MUNDO
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 41
PlayStation
REVIEW
LA JUNGLA DE CRISTAL 2
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000
SELECCIÓN PLATINUM
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER
PREMIER MANAGER 2000
ECW HARDCORE REVOLUTION
SUPERBIKES 2000
PRIMERA DIVISIÓN STARS
URBAN CHAOS
ROAD RASH: JAILBREAK
GEKIDO
4X4 WORLD TROPHY
SPACE INVADERS
SPEC OPS
WWF SMACK DOWN
FEAR EFFECT
VANDAL HEARTS II
F1 2000
N-GEN RACING
STAR IXIOM
DUNE
TEST DRIVE 6
2x1
¡Consigue las mejores demos de la historia de PlayStation Magazine!
MICHELIN RALLY MASTERS
RACE OF CHAMPIONS
EL «ENFANT TERRIBLE» DE LOS RALLIES PISA FUERTE
ENTREVISTA
EN LA «POLE» CON MARC GENÉ
MC
975 Ptas.
5,87 €
REPORTAJE
ENTÉRATE DE LO QUE SE CUECE EN TOKIO
CD sólo válido en España
5 DEMOS JUGABLES: LAS 24 HORAS DE LE MANS, COLONY WARS: EL SOL ROJO, ROLLCAGE STAGE II, SPACE DEBRIS Y DEMOLITION RACER
ADEMÁS MEDIEVIL 2, GHOUL PANIC, COOL BOARDERS 4, GRANDIA Y TRUCOS PARA FFVIII, TONY HAWK'S Y MÁS
8 414090 112772 00041


Lee
Pipes
TM

31 DE MAYO DE 2000

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol García**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Álex Beltrán, Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Arnau Marín, Sonia Ortega, Judit Payró, Carlos Robles, Jordi Ros, Eduard Sales, Alberto Sol, Zoraida de Torres, Laura Trujillo, Guillem Vidal.

Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefa de ventas: **Montse Casero**
Publicidad: **Pilar González**
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Editorial

Bueno, ¿y ahora qué? Esto es lo último que nos quedaba por oír. Resulta que las autoridades japonesas limitarán la exportación de la PlayStation2 arguyendo que esta consola tiene componentes tan sofisticados que puede ser utilizada con fines militares. Según informaciones facilitadas por la agencia de noticias Kyodo, algunos de los elementos de la consola de nueva generación podrían ser usados para la fabricación, por ejemplo, de sistemas de guía de misiles. Esta es la primera vez que sucede un hecho de estas características con una consola de videojuegos; aunque parece ser que es bastante habitual que utensilios de uso civil contengan tecnología tan completa. El control de la exportación de la PS2 está, pues, en manos del Ministerio de Comercio japonés.

Sabemos que no merece la pena darle más importancia, pero nos resistimos a dejar de escribir sobre un tema que nos inquieta. Nos referimos a la vinculación que se le ha dado al parricidio ocurrido recientemente en Murcia con *Final Fantasy VIII*. No nos cansaremos de clamar que los videojuegos no son los culpables, aunque muchos se empeñen en anunciar lo contrario en pro de un pretendido periodismo sensacionalista y demasiado amarillo. Nos indigna y nos parece vergonzoso que ciertos medios de comunicación exploten el filón de un drama familiar de esas dimensiones con el pretexto de informar sobre unos hechos y, en lugar de limitarse a eso, a informar, se dediquen a opinar, juzgar y, finalmente, condenar la labor de una serie de profesionales volcados en un trabajo que sólo persigue una finalidad: el entretenimiento. Basta ya.

Pasemos a otros temas. Justo antes de cerrar este número que ahora lees, hemos entregado los premios *PlayStation Magazine 1999*. Este año hemos celebrado la segunda edición. Precisamente, *Final Fantasy VIII* ha sido el gran triunfador de la noche, con tres galardones: el juego más adictivo, los mejores gráficos y el mejor juego PlayStation 1999. Como sabéis ésta ha sido vuestra opinión. Nos hubiera gustado incluir el reportaje de los premios, pero no hemos tenido tiempo, de verdad. En fin, que lo veréis el mes que viene.

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

PlayStation Magazine SUMARIO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

NÚMERO 41
MAYO 2000



página 030

WTC World Touring Cars

La nueva entrega de Codemasters, a punto de caramelo...





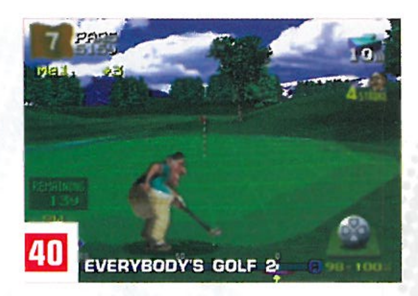
página 050

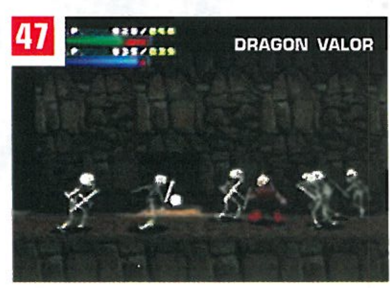
A Sangre Fría

Sony está tramando algo grande...

PROYECTOPLAY

PREVIEWS



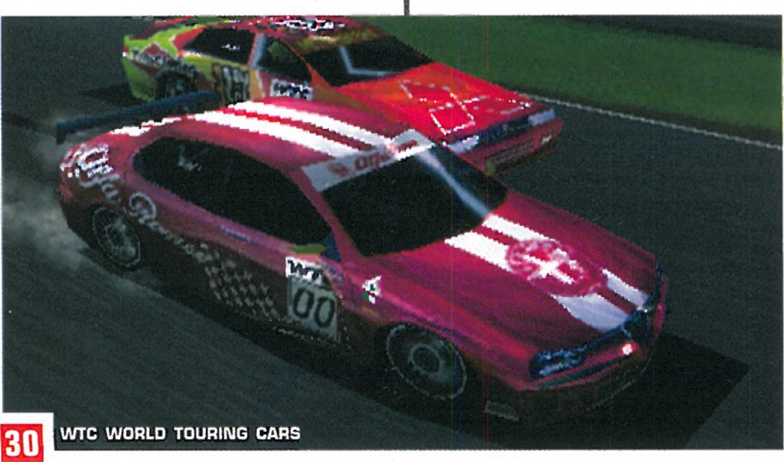


REPORTAJES

«La mayoría de firmas se limitaron a enseñar los juegos que ya habían anunciado hace tiempo»

TOKYO GAME SHOW
PÁGINA 034









página 058

Michelin Rally Masters

Salpicones de barro inundan la gris. Colin se queda atrás...

REVIEWS

« *Fear Effect* no es sólo una historia subyugante, sino también un juego excelente»

FEAR EFFECT **PÁGINA 066**

SECCIONES

Espacio CD:

¿Un buen disco? Te quedas corto en el análisis. Insértalo en tu consola y verás como las horas pasan como si fueran minutos

LAS 24 HORAS DE LE MANS JUGABLE
La carrera de resistencia más famosa en la revista más famosa. Como tenía que ser...

COLONY WARS: EL SOL ROJO JUGABLE
Si con una palanca puedes mover el mundo... ¡con una nave igual te conviertes en el amo de la galaxia!

ROLLCAGE STAGE II JUGABLE
Velocidad a cuatro ruedas. Arriba es abajo. Abajo es arriba. ¿Dónde está Coco?

SPACE DEBRIS JUGABLE
Hala, a inundar el espacio de naves destrozadas

DEMOLITION RACER JUGABLE
Por la cara que pones y con el coche que vas, tienes toda la pinta de acabar convertido en chatarra...

MEDIEVIL 2 VÍDEO
¿Cómo que aún no conoces a Sir Dan? Sí, hombre, sí... el de la calavera...

GHOUL PANIC VÍDEO
Acércate al Inframundo... Contempla a duendes, fantasmas y demás criaturas etéreas

COOL BOARDERS 4 VÍDEO
La nieve se hizo para «surfear» por ella...

GRANDIA VÍDEO
Enrólate con Justin y compañía y comparte sus aventuras

VE A LA PÁGINA 115 ¡AHORA!

UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PROXIMAMENTE

RIDGE RACER V

- Más rápido que el rayo
- Más emocionante que la montaña rusa
- Más bonito que la Navidad
- Mejor que nunca

Estrella indiscutible del *PlayStation Festival 2000* de Tokio, el juego de carreras de Namco no es un recauchutado de tres al cuarto...

Por supuesto, todos sabíamos que *Gran Turismo 2* iba a ser un bombazo. A pesar de que Yamauchi sólo dispuso de unos meses de descanso entre *GT2* y este juego de carreras para PS2, el título de Polyphony estaba llamado al éxito. Sin embargo, lo que no esperábamos era que *Ridge Racer V* plantase cara tanto a *GT2000* como al megapromocionado *Driving Emotion Type-S*, de Square, ni que fuese el primero en pasar por la línea de llegada del *PlayStation Festival* con tanto aplomo.

Los fanáticos de los juegos de carreras pueden recrearse en el resumen del Festival (*PSMag 40*) si quieren conocer todos los detalles, pero hay ciertos puntos sobre los que es necesario hacer hincapié. *Ridge Racer V* es rápido como el rayo. A pesar de haber rechazado el nuevo formato DVD-ROM de PS2 en favor del tradicional CD-ROM, la gran esperanza de Namco llega a los 60 *frames* por segundo. El juego sigue luciendo ese tradicional ángulo bajo de cámara característico de *Ridge*, que te hará ladear la cabeza al más puro estilo *Quake* cuando intentes tomar una curva derrapando o cuando trates de sacar a un adversario de la pista. Por no hablar del dolor de cuello, el traumatismo cervical ni los gritos de emoción.

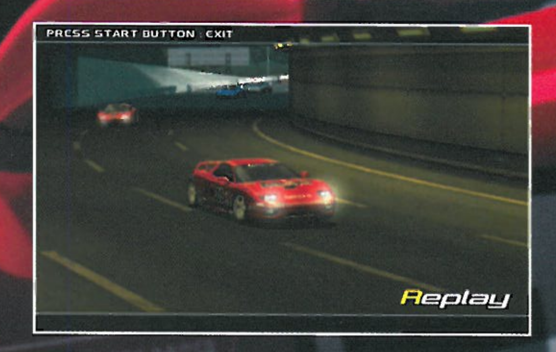
Y, por si todo esto fuera poco, echa un vistazo a estas capturas: *Ridge* ha sido siempre el juego de carreras de PlayStation con mejores gráficos, y ahora, con el nuevo programa de gráficos 3D y las mejoras en las técnicas *gouraud* de sombreado, ha quedado mejor que nunca para PS2. Empezando por la intro (protagonizada por la nueva chica de *boxes*, Ai Fukami) y pasando por los siete nuevos circuitos, los gráficos en tiempo real son simplemente increíbles, con suficientes efectos especiales como para dejar con la boca abierta hasta al más escéptico de los espectadores.

De acuerdo, *Ridge* tiene una pinta genial y es aún más jugable que antes pero, ¿por qué le dedicamos estas páginas extra cuando podríamos haber usado este espacio para ensalzar las virtudes de las nuevas estrellas de PS2 (*Dark Cloud, Dead Or Alive 2* o hasta el precioso *Fantavision*)? Pues por ti, querido lector. Y es que el año pasado a *Ridge Racer Type 4* no le fue tan bien como se esperaba a su paso por las cajas registradoras; los jugadores parecían estar tan seducidos por el sinfín de opciones de *Gran Turismo* que no estaban dispuestos a invertir en ningún otro juego de carreras para PlayStation. *PSMag* está aquí esta vez para deciros: NO COMETÁIS de nuevo el mismo error con PlayStation2. De la misma forma que era necesaria la jugabilidad pura de *ISS* cuando todo el mundo se moría por la parafernalia oficial de *FIFA*, también hará falta el toque adrenalítico de *Ridge Racer V* para complementar el realismo adictivo —aunque limitador— de *Gran Turismo 2000*. Cuando llegue septiembre, deberías tener dos títulos de carreras para PS2 en tu lista de la compra. Y *Ridge Racer V* tiene que ser uno de ellos. ■



EL MAÑANA EMPIEZA HOY









Las imágenes más recientes de *Ridge Racer V*, uno de los mejores títulos de lanzamiento de PlayStation2. Muy pronto te ofreceremos una entrevista en exclusiva con los creadores del último juego de carreras de Namco

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...





TIRAR A MATAR

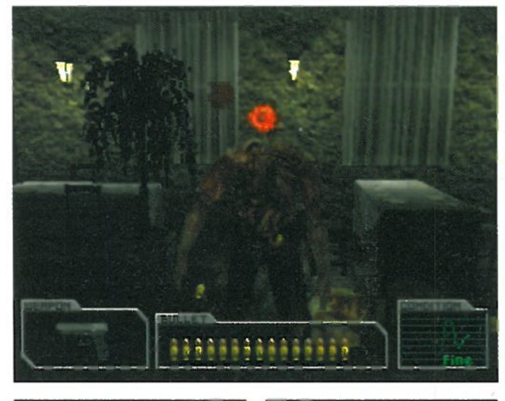
RÁPIDO Y MORTAL

ZOMBIS Y TIROS SE MEZCLAN EN *RESIDENT EVIL: SURVIVOR*

No siempre se tiene la oportunidad de comparar a los zombis con los autobuses, pero ahora, gracias a Eidos, podemos hacerlo. Después de pasarnos un montón de tiempo esperando la aparición de *Resident Evil 3: Nemesis*, ahora resulta que otro *Resi* está a punto de invadir nuestras pesadillas.

De *Resident Evil: Survivor* (el título está inspirado en el juego japonés *Biohazard: Gun Survivor*) ya os hablamos en *PSMag 39*. Básicamente, se trata de una combinación de *Resi* y *Time Crisis*; es decir, en lugar de enfrentarte a los habitantes de Racoon City con la única ayuda de tu Dual Shock, ahora puedes usar una G-Con 45.

Esta pistola, además de para acribillar a balazos a las hordas de zombis, sirve para mover al personaje. Si apuntas con la G-Con a un punto situado fuera de la pantalla y aprietas el gatillo podrás avanzar, y si usas los botones laterales te desplazarás a uno u otro lado. Si pulsas dos veces los botones de izquierda o derecha podrás dar un giro de 180º, mientras que apretando dos veces el gatillo andarás hacia atrás, y dándole una vez más empezarás a correr. No se trata, precisamente, de un pad analógico, pero, comparado con la limitada acción de *Time Crisis*, este









¡Un tiro directo a la cabeza! En lugar de desplomarse sin más, ahora los zombies muestran las heridas recibidas. ¡Destrózale la pierna! ¡Revientale el hígado! ¡Etc.!

sistema te da una libertad que no suele verse en este tipo de títulos. Y, si vuelves a encarar la pistola a la pantalla, disponte a contemplar un montón de miembros amputados, porque *Survivor* te permite disparar directamente a determinadas zonas del cuerpo y la cabeza.

A diferencia de las habituales historias de la serie *Resi*, *Survivor* no se sabe muy bien qué cuenta. El protagonista es un hombre anónimo que ha perdido la memoria en un accidente de helicóptero y que se halla en medio de un pueblo del Medio Oeste infestado por cierto virus T. Pero, por suerte, consigue una pistola y, cuando empiezan a atacarle los zombis, va abriéndose paso a tiros, reuniendo pistas sobre su verdadera identidad y cargándose a todos los muertos vivientes que se ponen a su alcance. La acción se desarrolla en escenarios tan diversos como casinos, galerías comerciales, cines e iglesias, en todos los cuales encontramos los elementos habituales de la serie: llaves, munición, plantas curativas y, sobre todo, claves para descubrir la identidad de nuestro hombre.

Resident Evil: Survivor no será *Resi 4* —su creador, Shinji Mikami, ya ha confirmado la existencia de una versión para PlayStation2— pero *PSMag* puede atestiguar que es una valiosísima incorporación a la saga. Desde que lo probamos en septiembre, en la feria de Tokio, parece que los tiempos de carga han mejorado. La historia tiene un buen ritmo y se va complicando a medida que avanza, y el juego genera verdadera tensión, a pesar de que los puzzles son más sencillos de lo habitual. Por ejemplo, cuando los zombis entran en una habitación la banda sonora adopta un tono espeluznante, animándote a moverte y disparar más deprisa si no quieres acabar como merienda de los muertos vivientes. Si a eso le añadimos la presencia de elementos conocidos (tenemos de nuevo a Licker, el monstruo de *Resi 2*, así como a otros personajes anteriores), *Survivor* resulta ser un título excepcional. Incluiremos una reseña en el próximo número.

«*Survivor* te permite disparar directamente a determinadas zonas del cuerpo y la cabeza»

Pero si estás más interesado en estrenar la G-Con que en ver cadáveres ambulantes, también tenemos buenas noticias para ti. Después de *Point Blank 2* y de *JVC's Mighty Hits 2*, se prepara la comercialización de tres videojuegos más, cortesía de Sony, que se valdrán de este accesorio. *Ghoul Panic* (incluido en el disco de demos de este mes) es un videojuego estilo caseta de tiro, situado en una mansión encantada donde puedes disparar contra todo tipo de fantasmas y demonios. Aunque no está totalmente confirmada, también se prevé la publicación de un título de Namco: *Resque Shoot Bu Be Bo* (para más información, consulta la página 25). Pero lo mejor de todo es que en mayo saldrá *Time Crisis: Project Titan*, la secuela del celebérrimo *thriller* policíaco de 1998. Es una versión especial para PlayStation (no es ninguna conversión del juego *Time Crisis II* para recreativas), pero conocemos pocos detalles por el momento.

Encontrarás más información en el próximo número de *PSMag*. ■

OFF THE RECORD

LOS DIEZ MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL



1. Resident Evil 3
2. ISS Pro Evolution
3. Gran Turismo 2
4. Bichos (Platinum)
5. Tekken 3 (Platinum)
6. Resident Evil 2 (Platinum)
7. Toy Story 2
8. International Track & Field 2
9. FIFA 2000
10. Gran Turismo (Platinum)

GLOBAL GAME

GLOBAL GAME

1. Resident Evil 3
2. ISS Pro Evolution
3. Gran Turismo 2
4. Tomb Raider IV: The Last Revelation
5. Final Fantasy VIII
6. Tomb Raider III (Platinum)
7. Toy Story 2
8. Rally Championship
9. Spyro the Dragon (Platinum)
9. Colin McRae Rally (Platinum)

*** Datos correspondientes al mes de marzo**



OFF THE RECORD

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

Aunque Sony no ha emitido ningún comunicado oficial al respecto, en la Red se comenta que la multinacional prevé haber vendido diez millones de PS2 al término del actual año fiscal (31 de marzo del 2001). Los rumores señalan que de esa cifra cuatro millones corresponderían al mercado nipón, tres al europeo y otros tantos al norteamericano. Sean o no ciertas estas previsiones, el caso es que es fácil que se cumplan y que hasta se superen si tenemos en cuenta que, tres días después del lanzamiento de PlayStation2 se habían vendido un millón de unidades. Y sólo en Japón.
Por otro lado, la escasez de tarjetas de memoria para PS2 que padeció el mercado japonés durante las primeras semanas que siguieron a su lanzamiento ya se ha solucionado. El 31 de marzo Sony comenzó de nuevo a distribuir las *memory cards*. La falta de tarjetas se debió a la desbordante demanda y al hecho de que la compañía decidió retirarlas del mercado para esclarecer el origen de un defecto detectado en una pequeña partida.

Permisividad con la piratería. Esa es la razón por la que la que Electronic Arts ha demandado a Yahoo!, uno de los portales de Internet que más visitas recibe. El litigio se ha desencadenado en Estados Unidos, donde EA había advertido en varias ocasiones a Yahoo! que en la zona de su *web* dedicada a subastas se estaba produciendo la venta de videojuegos piratas fácilmente identificables. Según EA, el portal, pese a tener la capacidad y responsabilidad de evitarlo, se ha negado a hacerlo. La compañía ha hecho público un comunicado en el que destaca su compromiso en la lucha contra la piratería y su deseo de que se pongan en marcha las medidas oportunas de protección para evitar la venta de artículos ilegales en las tiendas de subastas virtuales.

Acclaim ha anunciado el lanzamiento de los tres primeros títulos de la compañía para PlayStation2: *All Star Baseball 2002*, uno de los más prestigiosos juegos de la línea Acclaim Sports, y dos novedades, *Ferrari Grand Prix* y *Ferrari 360 Challange*. El primero contará con un motor que permitirá recrear gráficos de un realismo absoluto. En él se utilizarán más polígonos en cada una de las cabezas de los jugadores que todos los utilizados para crear el estadio completo en la versión previa del mismo título para Nintendo 64. Por otra parte, y como resultado del acuerdo firmado con Ferrari, Acclaim está desarrollando dos intensos y emocionantes videojuegos de carreras de coches.

Como ya os informamos en el número anterior, Acclaim ha llegado a un acuerdo de comercialización en exclusiva para España los productos de ED Games, compañía dedicada a la distribución de periféricos para consola. A la comercialización del volante McLaren se sumarán este mes un pad analógico con motor gemelo en su interior que permite la máxima vibración Dual Shock (2.990 pesetas)) y una tarjeta de memoria de 1MB con 15 bloques de memoria (990 pesetas). Ambos en material transparente de llamativos colores.

INFOGRAMES PRESENTA SU ÚLTIMA APUESTA

RADIKAL BIKERS PARA PLAYSTATION

TRÁFICO Y PIZZAS, UNA COMBINACIÓN QUE DA MUCHO JUEGO

El pasado 3 de abril, estuvimos en Santa Coloma de Gramanet (Barcelona) para asistir a la presentación para la prensa de la versión PlayStation de *Radikal Bikers*. El título es uno de los arcades más simpáticos y divertidos que han aparecido en los salones recreativos de nuestro país en los últimos meses, y ahora Infogrames ha completado su conversión para la máquina gris de Sony.

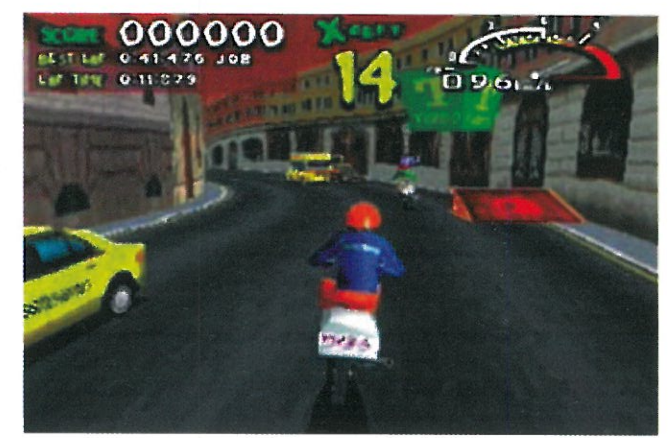
Como ya te contamos en la preview, hace un par de meses, el juego consiste en conducir a toda pastilla una moto de repartidor de pizzas por una ciudad atestada de tráfico, con el objetivo de llegar al final del recorrido antes que la competencia. Para ello, deberás hacer uso de los atajos e ítems que encontrarás durante el circuito. Tendrás un tiempo limitado para completar el recorrido, y una serie de *check-points* con los que aumentar dicho tiempo.

Bit Managers, el equipo encargado de la conversión del juego a PlayStation, nos mostró el proceso de desarrollo de esta versión, para la cual se ha partido por completo de cero. Según Isidro Gilabert, director de software de Bit Managers, «la intención era conseguir que *Radikal Bikers* perdiera su carácter de juego de recreativa, ya que el título era un arcade muy divertido, pero estaba pensado para jugar sólo durante diez minutos (lo que duran un par de partidas)». Por este motivo, se ha dotado a *Radikal Bikers* de mayor profundidad, aumentando la dificultad y variedad que se encuentra durante el juego, pero de una forma muy gradual. Según comenta Gilabert, «el objetivo final es que siempre se tenga un motivo por el que seguir avanzando, y el jugador se enganche a la consola durante horas, días, semanas...».

Con esta intención, se ha creado el modo «Radikal», en el que para avanzar no basta con llegar al final de los recorridos antes que la competencia: las carreras son cada vez más difíciles, y para vencer en ellas, es necesario conseguir motos especiales. Para conseguir estas motos, tendrás que lograr más puntos de los que se obtienen con las victorias normales. La idea es que tengas que buscar una serie de ingredientes de la pizza, que están escondidos en los circuitos, para acumular puntos extra al final del recorrido. No se puede negar que el juego es bastante original...

Además, en la versión para PlayStation, el título incluirá cuatro mundos nuevos, además de los tres que había en la versión para recreativa. Una de las mayores sorpresas es que estos mundos nuevos están inspirados en las ciudades de Venecia, París, Londres y Nueva York. En un principio, se quería incluir Barcelona entre estas ciudades, pero al final no ha podido ser. Cada mundo consta de cuatro recorridos, de modo que hay 28 niveles en total. Llegar al último será un placer reservado sólo a jugadores «doctorados» en PlayStation.

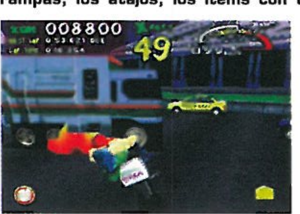
Así que ya lo sabes: si quieres pasártelo en grande, dando brincos por la ciudad con una motocicleta y haciéndote hueco a patadas entre los coches, prepárate porque ya llega *Radikal Bikers*...







En los recorridos encontrarás toda suerte de obstáculos y situaciones de las que sacar ventaja: el tráfico, las rampas, los atajos, los ítems con turbos...









Sólo el uso de periféricos oficiales garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation.

PlayStation®

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

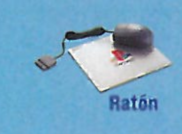

Multi Tap


Link cable


G-CON 45


Euro AV cable


Dual Shock colores


Ratón


Memory Card colores


RFU Adapter

www.playstation.es

OFF THE RECORD

GANADORES DEL CONCURSO *GRAN TURISMO 2*

PREMIO: Un juego completo de *Gran Turismo 2* y una camiseta

1.- Albert Latorre
Aitona (Lleida)

2.- Antonio Lara Abascal
Sevilla

3.- Félix Vicenta Docampo
La Laguna (Tenerife)

4.- Pedro A. Ruiz Paños
Madrid

5.- Cristina Santacreu M.
Esplugues de Llobregat (Barcelona)

6.- Alonso Cuéllar Báez
Villafranca de los Barros (Badajoz)

7.- Elisabet Diez Diez
Trobajo del Camino (León)

8.- Francisco Jiménez López
Capileira (Granada)

9.- David Fresno Nuñez
Escobedo de Villafufre (Santander)

10.- Guillermo Manero
Arenys de Mar (Barcelona)

11.- Rafael Sierra Navarro
Sevilla

12.- Maria J. Pallicer Rotger
Mahon (Baleares)

13.- Sergio Ligero Torres
Puerto Real (Cadiz)

14.- Miguel A. Delgado
Los Belones (Murcia)

15.- Noelia Barber Ambrós
Sant Lluis (Baleares)

16.- Antonio Cano Peña
Miguelturra (Ciudad Real)

17.- Verónica Fortes Nieto
Vigo

18.- David Saavedra Santos
Barcelona

19.- Asier Goiarran Zabala
Anoeta (Guipuzkoa)

20.- Pablo Giménez
Lugo

GANADORES DEL CONCURSO *ISS PRO EVOLUTION*
PRIMER PREMIO: Un juego completo de *ISS Pro Evolution*, 1 polo, 1 balon y una toalla

1.- Daniel Cobo González
Malaga

2.- Sandra García Esteban
Barcelona

3.- Faustino Martín Martínez
Avilés (Asturias)

4.- Fernando García Farré
Mostoles (Madrid)

5.- Juan del Pozo Valle
Vall de Uxo (Castellon)

SEGUNDO PREMIO: 1 juego completo de *ISS Pro Evolution*

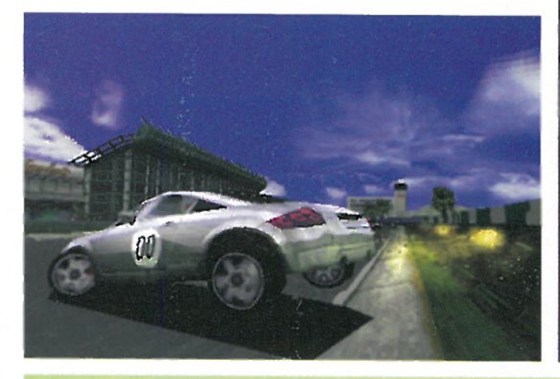
1.- José Ramón Tebar
Mahora (Albacete)

2.- David Pairó Garcia
Serinya (Girona)

3.- Antonio Lorca
La Robla (León)

4.- Núria Aránega Muñoz
Tamarite de Litera (Huesca)

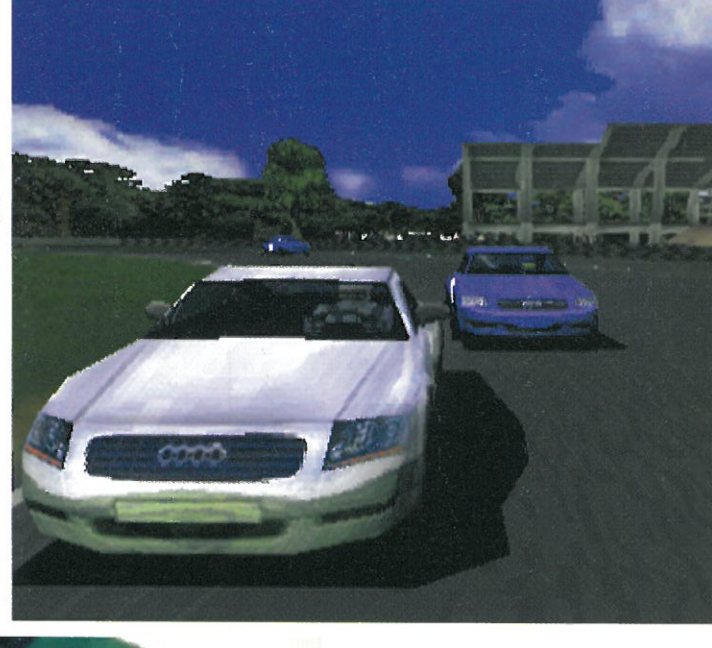
5.- Alexis D. Peralta Soler
Las Palmas de Gran Canaria







El creador de la nueva entrega de TOCA, habla con *PSMag* sobre los coches, los circuitos y sus proyectos para la PlayStation2



CALENTAD MOTORES...

GAVIN RAEBURN

EL CEREBRO DE *WORLD TOURING CARS*

Gavin Raeburn, productor de la serie *TOCA*, el gran éxito de Codemasters, ha concedido una entrevista en exclusiva a *PSMag* para hablar de la próxima y esperada entrega de la serie, *World Touring Cars*.

***PSMag*:** ¿Cuál es el propósito de este nuevo título?

Gavin Raeburn: Muy sencillo: hemos intentado crear el título de carreras más apasionante y de mayor calidad que se habrá visto nunca en PlayStation. Para ello nos ha parecido necesario hacer borrón y cuenta nueva y empezar desde cero, aprovechando lo que aprendimos al producir *TOCA 1* y *2*, e introduciendo otros elementos que permitan convertirlo en el simulador de carreras ideal. Por ejemplo, hemos planificado de nuevo todos los aspectos esenciales para recrear la sensación de cercanía entre coches en la competición. Nos hemos centrado en el sistema de control de daños, la sensación de cercanía, la capacidad de la IA, la variedad de pistas y los modelos físicos de los coches y de las colisiones como elementos clave de la jugabilidad.

***PSMag*:** El nombre de *World Touring Cars* hace pensar en carreras por todo el mundo. ¿Será ésta una característica del juego?

Gavin Raeburn: Sí. Se podrá correr en todo el mundo, ya que incluiremos circuitos importantes de cinco continentes: Europa, América del Norte, América del Sur, Australia y Japón. Queremos multiplicar por dos el número de pistas que aparecían en las anteriores entregas de *Touring Car*. A mí me gusta mucho la variedad de circuitos que hemos conseguido en *WTC*; algunos son urbanos, unos cuantos de Fórmula 1 e incluso hay algunos creados especialmente para la ocasión.

***PSMag*:** ¿Qué puedes decirnos de los coches?

Gavin Raeburn: Algunos están basados en modelos de Peugeot, Toyota, Renault, Volvo y Nissan. También hay coches adicionales muy bonitos, como el Audi TT y el Subari Impreza.





PSMag: ¿Cómo funciona el famoso sistema de gestión de daños?

Gavin Raeburn: El sistema de gestión de daños de *WTC* imita las zonas de deformación de un automóvil normal. Todos los polígonos que conforman los coches pueden deformarse por separado, según el objeto que haya recibido el impacto. Básicamente, esto quiere decir que si recibes un choque frontal en uno de los faros, también se deformará la parte del coche que rodea el faro y que absorbe el impacto. Y si otro automóvil choca lateralmente contigo con un ángulo de 25º, en tu coche quedará una señal que sigue el mismo ángulo.

PSMag: ¿Cómo afectarán los choques al rendimiento?

Gavin Raeburn: Las zonas de deformación funcionan como en la vida real: la carrocería se arruga al máximo, hasta topar contra el armazón de seguridad interior. El coche puede quedar totalmente destrozado, perder una rueda y seguir avanzando a trancas y barrancas con las tres que le quedan.

"Puedes tener el coche destrozado y seguir avanzando a trancas y barrancas"

PSMag: La IA de los pilotos, ¿imitará su auténtico estilo de conducción?

Gavin Raeburn: Para desarrollar el modelo físico de los circuitos donde compiten turismos estamos utilizando datos sobre la forma de conducir de pilotos reales. Todos los coches cuentan con datos reales sobre el ángulo de giro, la distancia de frenado, la velocidad máxima, la relación de velocidades, la potencia de freno, etc. Los tiempos de vuelta son muy precisos, y los coches controlados por la IA pueden equivocarse, igual que lo hacen los pilotos en la vida real.

PSMag: ¿Cuál es el futuro de los juegos de carreras para PlayStation2?

Gavin Raeburn: Creo que, en todos los juegos, el aspecto técnico se volverá menos importante. En cambio, cobrará más importancia el argumento y la acción, y será necesario utilizar un buen modelo físico. Se perfeccionará el sistema de colisiones, así como el de gestión de daños. La IA mejorará con la introducción de elementos humanos. Evidentemente, los efectos especiales mejorarán mucho, ya que si se dispone de más polígonos se podrán incluir fácilmente efectos climáticos, entornos animados de forma realista, etc.

PSMag: ¿Tenéis previsto crear otro título de la serie *Touring Cars* para la nueva consola?

Gavin Raeburn: La verdad es que es pronto para decirlo. ■



Carlos Robles, ilustre pensador e investigador insaciable, intentando discernir la verdad más allá de la oscuridad, la mentira, el gobierno y bla, bla, bla.

CRíTICA DESTRUCTIVA

EXPEDIENTE X (BOX)

Nueva misión para Mulder (*Mildred,* como diría el sapientísimo Florentino Fernández) y Scully (pronúnciese *Esculli,* que suena mucho más gracioso): descubrir qué hay detrás de ese gran Expediente X que es la X-Box y, de paso, dar con la verdad sobre las otras revelaciones que nos acechan.

Por un lado está El Fumador, Bill Gates, que domina el mundo informático sin que nadie se entere. Ha trazado un plan de dominación total aliándose con los alienígenas (los usuarios del PC) y algunos altos cargos humanos (Namco, Capcom, Square, Konami, Infogrames, Activision...). Trabaja en la sombra y nadie se percata de su presencia. ¡Pretende dominar el cotarro con una consola de 600 MHz!

Luego está Sony, el FBI, luchando contra el crimen (la piratería, las consolas importadas, etc.) por encima del bien y del mal mientras la PS2 se vende como churros. Por supuesto, «el gobierno niega todo conocimiento».

Nintendo es Skinner: no sabe dónde está Mildred, qué está haciendo Esculli, quién es El Fumador ni qué hace trabajando en el FBI (porque los reveses constantes de Nintendo favorecen a Sony, luego está trabajando para ellos). El pobre Skinner sueña con que tiene o tendrá el control algún día, pero la verdad es que no se entera de la mitad de lo que pasa de la puerta de su despacho para afuera.

Y, a última hora, como quien no quiere la cosa, se presenta la llamada L600 de Indrema, una compañía totalmente desconocida. El típico actor secundario que aparece en un capítulo de repente. Uno nunca sabe si será un personaje trascendente durante el resto de la serie o, por el contrario, desaparecerá para siempre al terminar el capítulo. En la serie casi siempre pasa esto último, así que... se aceptan apuestas.

¡Pero un momento! La PS2 acaba de salir en Japón, la X-Box se presentó en Estados Unidos, la L600 nada en ese mar de verdades y mentiras que es Internet, la Dolphin de Nintendo está todavía en algún punto lejano de la galaxia... ¿Y en nuestro país? ¿Qué tenemos aquí? ¡La PlayStation! ¡Todavía la estamos exprimiendo! O sea, que «la verdad todavía está ahí fuera. Vaya».

Mildred..., Esculli...: por ahora, tendremos que cerrar este expediente, hasta dar con nuevas pruebas. Coman Donuts mientras tanto, como buenos agentes. ■



VIRGIN PRESENTA EN MADRID *ARMY MEN*

ARMY MEN, UNA MARCA CON MUCHO JUEGO

3DO PREPARA A SUS SOLDADOS PARA PS2



Bajo el nombre genérico de *Army Men (AM)*, la compañía norteamericana 3DO ha lanzado varios juegos y prepara la salida de otros, tanto para PSX como para PS2. Los títulos englobados en la marca *Army Men*, tienen diferentes argumentos basados en la misma historia: una guerra «real» entre dos ejércitos de soldaditos de plástico.

Los verdes, los tuyos, son, por supuesto, los buenos. Los malos son los del uniforme color beige. Hace unas semanas Virgin organizó una presentación en la madrileña presa de El Atazar, donde tuvimos la oportunidad de ejercer de soldados buenos arrastrándonos por el suelo, tirando a matar al enemigo (de cartón), escalando una torre de doce metros (nos dejamos los bíceps, los tríceps y algunos *ceps* más en el intento) y cogiendo una insolación.

Una vez comprobada la dura vida que lleva el soldado de plástico, *PSMag* tuvo la oportunidad de charlar con Robert McGrath y Declan Brennan, director de ventas y de márketing en Europa de 3DO, respectivamente. Los irlandeses nos explicaron que fue el creador de Electronic Arts y actual presidente de 3DO, Trip Hawkins, el culpable del nacimiento de la marca *AM*. «Su filosofía es hacer de todo el mundo un jugador, hacer títulos fáciles y muy divertidos para que resulten atractivos para cualquier persona», comentó McGrath. Eso es lo que pretende *Army Men* «porque, ¿quién no ha jugado con soldados de plástico», apuntó Brennan. Los 450 desarrolladores que trabajan en la sede californiana de 3DO siguen preparando nuevos lanzamientos de la marca de los soldaditos verdes. A *AM 3D*, *AM Air Attack* y *AM Sarge's Heroes* se les unirán *Operation Meltdown* (junio), *Sarge's Heroes 2* (julio), *Vicky's Adventure* (finales del 2000) y *Air Attack 2*. Ésos para PSX1, porque en PlayStation2 saldrán *Air Attack*, *Air Attack 2* y otro más de carreras de tanques y coches militares que aún no tiene título. McGrath y Brennan rechazaron clasificar los juegos de *Army Men* como títulos bélicos. «El punto de *AM* es, precisamente, que no puede clasificarse porque cada videojuego pertenece a un género por sí mismo. Por ejemplo, *3D* podría catalogarse como un juego de sigilo *Air Attack* como un *shoot 'em up* en el aire, etc. *Army Men* es más una serie de aventuras de un grupo de personajes en un mundo fantástico donde sólo hay buenos y malos», explicó McGrath, que añadió que el desarrollo de cada juego AM se prolonga unos 18 meses.

«El punto de *AM* es, precisamente, que no puede clasificarse porque cada videojuego pertenece a un género por sí mismo»

De momento, *Army Men 3D*, que se publicó a finales del mes de enero, ocupa el puesto undécimo en la lista oficial de ventas. En Estados Unidos, de cuyo ejército toman el color los buenos, se han vendido 750.000 unidades del mismo título en menos de un año. ■

MÁS LICENCIAS CINEMATOGRÁFICAS

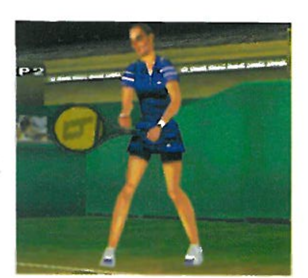
EL INSPECTOR GADGET EN VERSIÓN POLIGONAL

COMPITE CONTRA LOS MEJORES EN *ALL STAR TENNIS 2000*,

Ubi Soft parece haberle pillado el gusto a las licencias televisivas y cinematográficas. Si en el número anterior te informábamos sobre *Dinosaur*, *VIP* y *Dukes of Hazzard*, en éste te contamos novedades sobre las nuevas licencias que van a convertir en videojuegos Ubi Soft y Light and Shadow Production.

Ambas compañías se han asociado para producir y publicar de forma conjunta los videojuegos basados en la serie francesa de dibujos animados *Inspector Gadget* (una licencia de Disney), en la película *The Road to El Dorado*, la última producción de DreamWorks, la compañía formada por Steven Spielberg, y en la también serie de animación *Toonsylvania* (de nuevo con licencia DreamWorks). El título inspirado en el peculiar y despistado Inspector Gadget se publicará a finales de año y será un juego de plataformas. En cuanto a *The Road to El Dorado*, el videojuego conservará la inspiración histórica (la conquista de América del Sur) y geográfica de la película, cuyo espíritu aventurero es perfecto para un juego. El título integrará imágenes en 3D del largometraje. El lanzamiento del videojuego coincidirá con el estreno del filme a finales de este año, aunque la versión para PlayStation2 no estará disponible hasta el 2001.





Por último, los personajes y el mundo irónico de la serie de animación *Toonsylvania* también se plasmarán en un juego de plataformas. La acción se desarrolla en el castillo del doctor Vic Frankestein, donde encarnas a Igor, que ha estropeado un experimento y ocasionado una explosión destrozando a tu amigo Phil. Tu misión es un poco desagradable: has de recuperar los trozos de tu amigo, dispersos por diferentes lugares. Tendrás que inventar artilugios que te ayuden a avanzar por la partida y sortear arañas, ratas, plantas carnívoras y otras terribles criaturas que te esperarán a partir de este verano.

«En *All Star Tennis 2000* te enfrentarás a los 32 mejores tenistas del momento»

Además de estas licencias, Ubi Soft lanzará el próximo mes de junio *All Star Tennis 2000*, un simulador de tenis que te permitirá enfrentarte a los 32 tenistas (16 hombres y 16 mujeres) más importantes del momento. El título recreará el Tour profesional de tenis y te dará la oportunidad de jugar una temporada entera en diez torneos distintos. ■

Chico listo.







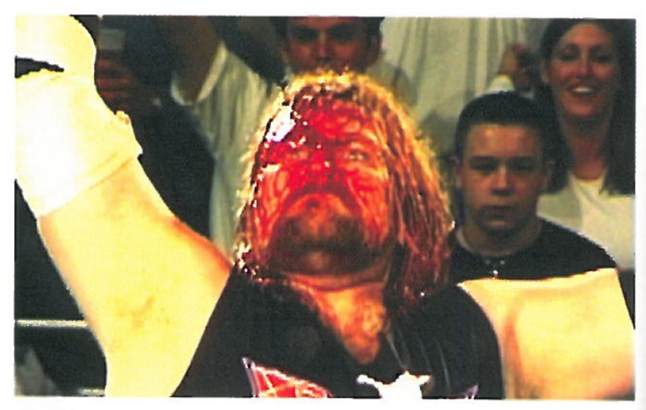
Sabes lo que te gusta, por eso eliges lo que prefieres: el nuevo Nokia 3210. Divertido por fuera, serio por dentro. El primer teléfono móvil con divertidas carcasas Xpress-on intercambiables por los dos lados, que tú mismo podrás cambiar en segundos. Permanece en espera hasta dos semanas sin necesidad de recargar su batería. Te permite enviar mensajes con imágenes,* y además es muy listo. Por ejemplo, su texto predictivo puede adivinar lo que quieres escribir, por lo que enviar mensajes cortos es ahora más fácil que nunca. Y además es dual.

Nuevo Nokia 3210 nunca te dejará colgado, no como otras.

(*) El servicio de envío de mensajes con imágenes depende de la red. Por favor, consulte con su operador la disponibilidad de este servicio.



www.nokia.com



ECW contiene toda la brutalidad de esta especialidad deportiva. Es increíblemente violento, agresivo, depravado, sangriento y estadounidense. ¡Fantástico!

NO SABEN USAR LOS CUBIERTOS

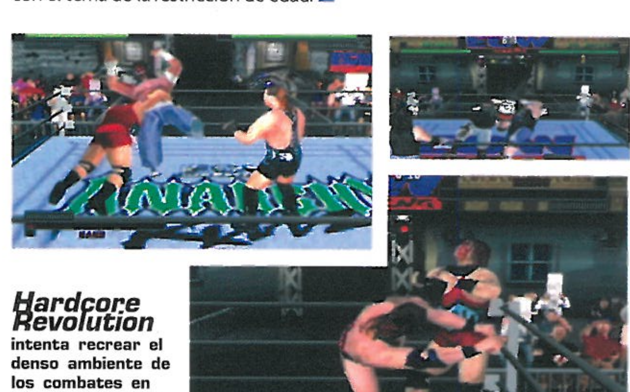
MALOS MODOS

ECW WRESTLING: ARMAS Y VIOLENCIA EXTREMA EN UN JUEGO DE LUCHA LIBRE

E*CW Hardcore Revolution* promete ser el videojuego de *wrestling* más violento editado para PlayStation. Es el último de una larga lista de títulos basados en este deporte y desarrollados por Acclaim, que ha invitado a *PSMag* a Nueva Orleans para vivir la experiencia en directo. Nos salpicaron los chorros de sangre que caían del cuadrilátero, donde unos chalados cubiertos de licra se atizaban con tablones de madera, sillas de metal y bates de béisbol. ¡Y eso era sólo el principio!

En los combates más importantes los rivales se atacan con alambres de espino, tenedores, cortadores de pizza y grapadoras para madera. Aunque está claro que hay una buena dosis de coreografía en los combates, se trata de una lucha muy dura, al lado de la cual la WWF parece cosa de críos. Es un deporte perfecto para un videojuego, y esta primavera saldrá la versión para PlayStation. De hecho, puedes leer una *review* del juego en la página 074.

La gente de Acclaim ha intentado representar toda la violencia propia del ECW, incluyendo tantas palabrotas y sangre como les ha sido posible. «*ECW* contiene todos los ingredientes que buscan los aficionados a los videojuegos de lucha libre», explica Gregory Fischbach, presidente de Acclaim. O sea, que habrá violencia, violencia y más violencia. Ojo, pues, con el tema de la restricción de edad.



Hardcore Revolution intenta recrear el denso ambiente de los combates en vivo. Para ello se han capturado los movimientos de muchos de los luchadores reales

LA CLÍNICA DEL DOLOR DEL DOCTOR MARTIRIO



Cada mes, el doctor Martirio tratará los juegos más violentos para PlayStation y diagnosticará el daño físico que provocaría una lucha de estas características. Este mes, exploramos *WWF Smack Down*, donde unos hombretones con mallas se arrean a base de bien.

WWF SMACK DOWN







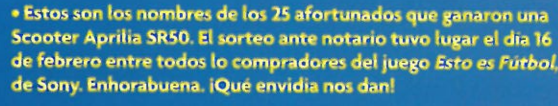


Diagnóstico

Como sabes, la lucha libre cuenta con una buena parte de coreografía. De otro modo, esos payasos sufrirían daños importantes. Las heridas que recibirían serían básicamente contusiones graves, hematomas y lesiones en el cuello y en la espalda. Se dan muchos golpes en la zona lumbar, que provocarían desplazamientos vertebrales o discales, insensibilización de las fibras nerviosas y molestias importantes. El subsiguiente dolor en la espalda y las piernas podría requerir cirugía correctiva. Podrían ocasionarse también lesiones en el cuello, y los problemas cervicales podrían comportar múltiples molestias y dolores, así como pérdida de sensibilidad. También se reciben muchos golpes en la cabeza que pueden provocar amnesia. Por no hablar de las quemaduras producidas por el roce contra las cuerdas.

Pronóstico

Podría ser necesario recurrir a la cirugía correctiva, y no sólo en caso de lesiones visibles. La verdad es que los luchadores pesan mucho, así que podría ser necesario usar un procedimiento llamado laminectomía descompresiva para liberar la compresión de la materia dura y de las raíces nerviosas. Estoy convencido de que la mayoría de luchadores padecen importantes lesiones en el cuello y en la espalda que, si no se tratan pronto, podrían ocasionarles daños irreversibles.



• Estos son los nombres de los 25 afortunados que ganaron una Scooter Aprilia SR50. El sorteo ante notario tuvo lugar el día 16 de febrero entre todos los compradores del juego *Esto es Fútbol*, de Sony. Enhorabuena. ¡Qué envidia nos dan!







- José Mª Medina Astorga
- Encarnación Mateo Sánchez
- Nuria Esther Margallo Balsera
- Héctor Vázquez Gómez
- A. G.
- Juan Carlos Jiménez Ávila
- Isidro Soleto Lozano
- Juan Manuel Aguilera Pérez
- Héctor García Serrano
- Marco A. Casas Vega
- Boyana Bogdavovic
- Ismael Henarejos Abellán
- Esperanza Prieto Noro
- Félix Sanz Sarmentero
- Jorge Hernando
- Iván Benito Villaverde
- Carlos León Gordillo
- Joan Magan González
- Antonio Merce Puerta
- Francisco J.Carmona Medrano
- Sergio Pau Llorach
- Laura Traverso Ponce
- Jorge García Pérez
- Mª Elena González Henríquez
- Ana Isabel Valera Carbó

INFOGRAMES LANZARÁ V-BEACH VOLLEYBALL

JUEGOS EN LA PLAYA

EL TÍTULO SE PUBLICARÁ EN JULIO

Infogrames se pone en forma para el verano. El entrenamiento que nos aconseja la compañía francesa requiere arena de la buena, mucho sol, crema solar con alto factor de protección, bikini o bañador, gafas de sol, una red en medio de la playa, un balón, una pareja y un equipo contrario...

En resumen, un poquito de voley-playa. Si ésta te queda un poco lejos o eres de los que prefieren el «sillón-volea» no te preocupes. Infogrames te lo sirve en bandeja ya que tiene previsto lanzar el próximo mes de julio *V-Beach Volleyball*, el primer simulador de este deporte que se publica para PlayStation y que cuenta con el apoyo de la licencia oficial de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB). Según Infogrames, el realismo del juego es tal que tendrás que untarte crema solar protectora para no quemarte mientras juegas en tu casita con el aire acondicionado a 20 °C. Podrás realizar todo tipo de movimientos, giros, golpes con efecto... Las reacciones del público, el movimiento de la arena, las voces de los jugadores y las sombras incrementan el realismo de *V-Beach Volleyball*, al que pueden jugar hasta cuatro personas. Además, dispone de un modo que te permitirá configurar a tu antojo las habilidades de tus jugadores. ■



Preparados para el gran salto....¡Yo también quiero ponerme ya el bikini y mandar el abrigo a paseo!



¡Tuya! No, ¡mía! Que no, ¡mía!. Son las cosas que tiene el voley-playa

INCLUYE TODAS LAS FINALES HISTÓRICAS

LA EUROCOPA 2000 EN PLAYSTATION

CON COMENTARIOS DE MANOLO LAMA Y PACO GONZÁLEZ

Las estanterías de los comercios especializados cuentan desde el 4 de mayo con un nuevo título de fútbol: *Eurocopa 2000*, de EA. El juego, avalado por la licencia oficial de la competición europea, te permite no sólo jugar todas las fases del campeonato de este año, sino también los partidos históricos de las fases finales de todas las ediciones de la Eurocopa.

Con el menú de entrenamiento puedes preparar las estrategias que utilizarás en los encuentros, además de jugar partidos amistosos contra equipos que pueden ser configurados para que sean tus oponentes en próximos encuentros. Las selecciones tienen la oportunidad de elegir tres jugadas para hacer frente con mayor eficacia a los equipos contrincantes. El título cuenta con un total de seis modos: amistoso, Euro2000, desafío (amistoso con más de un jugador), gol de oro, entrenamiento y clásicos. El estilo de juego que te ofrece *Eurocopa 2000* es bastante real ya que cada selección nacional juega como lo hace en los campos reales, por lo que el videojuego se convierte en un verdadero test de habilidad. Los comentarios en castellano de Manolo Lama y Paco González aportan el toque de realismo al juego. ■



¿Un sombrero? Sí, pero no de los de la cabezota. ¡Aprende chaval!

¡SILENCIO! SE RUEDA

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

5. Medal of Honour

«Decían que el *sancta sanctórum* de la máquina de guerra nazi era inexpugnable. Pero estaban equivocados.»

Dirigida por **Steven Spielberg**

EL ARGUMENTO:

A finales de la Segunda Guerra Mundial, los aliados crean la Agencia de Servicios Estratégicos con la intención de llevar a cabo misiones encubiertas contra el aparato de guerra alemán. El prestigioso piloto Jimmy Patterson se introduce tras las líneas enemigas y, mediante una serie de operaciones secretas, se infiltra en una base nazi fortificada, dirigida por un alto oficial de las SS, para sabotearla. Se trata de una base secreta donde se está desarrollando una nueva arma atómica. Patterson cuenta con la ayuda de un miembro de la Resistencia francesa y de un doble agente nazi que trabaja en la base. El curso de la guerra depende del éxito de su misión.

EL GANCHO:

Una peli de James Bond, pero situada en la Segunda Guerra Mundial.

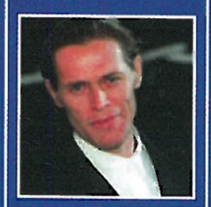
¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

Los deseos de Spielberg siempre se cumplen. El videojuego lo produjo DreamWorks, que seguramente tendría derechos sobre la película. En cualquier caso, sería el cierre ideal para la trilogía de Spielberg sobre la Segunda Guerra Mundial. *La lista de Schindler* retrataba el lado oscuro de la guerra, mientras que *Salvar al soldado Ryan* mostraba una versión hiperreallista de la lucha. Ésta se centraría en el aspecto personal, con una historia de espías anónimos. El actual prestigio de Carlyle lo convierte en una buena elección para el papel protagonista, y a Byrne se le da muy bien hacer de malo (*Sospechosos habituales*, *El fin de los días*). Además, seguro que algún miembro de la cuadrilla de Spielberg lograría convencer a Robert De Niro para que interpretase al jefe de la Agencia de Servicios Estratégicos. Habría un montón de detalles de época, mucho suspense y cantidad de nazis. Una fina mezcla de *El submarino*, James Bond y... bueno, algo de *La jungla de cristal*. ¡Que se pongan manos a la obra!

EL REPARTO



▲ El cabo Jimmy Patterson: Robert Carlyle



▲ El doble agente nazi: Willem Dafoe



▲ El comandante en jefe de la Agencia de Servicios Estratégicos: Robert De Niro



▲ La bella —pero inteligente— agente de la Resistencia: Juliette Binoche



▲ El malvado comandante de las SS: Gabriel Byrne

Pictures: All Star

EL FUTURO ESTÁ POSEÍDO...

¿MÁS PASTA, RAIMI?

LA CONTINUACIÓN DE EVIL DEAD PA...

Cuando aún no ha concluido el proceso de desarrollo de *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* (véase *PSMag37*), basado en la conocida trilogía cinematográfica de Sam Raimi cargada de humor negro, los de THQ ya están haciendo planes para llevar la serie a la PS2.

En unas declaraciones publicadas en el web de FGN, el productor Scott Krager explicó que estaba prevista una continuación de *Evil Dead*, y que seguramente se haría una versión para PlayStation2.

«De hecho, ya tenemos un ligero esbozo para la secuela», confirmó Krager. «Se utilizará parte de la historia que habíamos pensado en usar al principio y que abandonamos al ver que quedaría muy bien en una segunda entrega. Tenemos la intención de continuar con las aventuras de Ash.»

A pesar de que *Ashes 2 Ashes* no se editará hasta finales de este año, el equipo de Krager ya tiene en mente algo más ambicioso para su sucesor.

«Nos gustaría crear algo para PlayStation2», admitió Krager, «pero no creo que hagamos una conversión del juego. Seguramente, acabaremos diseñando una nueva continuación para las plataformas de la próxima generación.»

Estamos convencidos de que sólo la PlayStation2 puede reflejar correctamente la singular fisonomía elástica de Bruce Campbell, ¿no te parece? ■



El señor Ash. ¿Has visto a alguien que se aleje más del prototipo de héroe poligonal?

COLIN McRAE GANA EL RALLY DE CATALUNYA

El famoso piloto escocés que da nombre al simulador de rallies más famoso del universo Play hizo doblete en el Rally de Catalunya-Costa Brava, celebrado entre el 31 de marzo y el 2 de abril. McRae ganó la competición (Richard Burns quedó a 5,9 segundos y Sainz, en tercera posición, a 11,7), mientras el juego que lleva su nombre se convertía en el rey del evento deportivo fuera del circuito. Codemasters aprovechó la celebración de la quinta prueba del Mundial de Rallies 2000 y la presencia del piloto para presentar su título estrella, que prevé lanzar en junio. Alrededor de 400 aficionados a los rallies y a los videojuegos pudieron admirar y jugar a esta segunda entrega gracias a las cinco pantallas gigantes que mostraban continuamente imágenes del juego y a las dos consolas que Codemasters puso a disposición del público. Además de disfrutar de la carrera y de probar antes que nadie *Colin McRae 2.0*, más de uno se llevó a casa una camiseta firmada por Colin. ¡Menuda suerte! ■

Las dos grises instaladas por Codemasters para jugar a *Colin McRae 2.0* provocaron casi tanta expectación como el rally. Y más de un codazo para echar a la cuneta a jugadores adversarios

PLAYSTATION CON LICENCIA «BLAUGRANA»

BARÇA MANAGER 2000: DOS EN UNO

UBI SOFT PUBLICA UN NUEVO MANAGER DE FÚTBOL

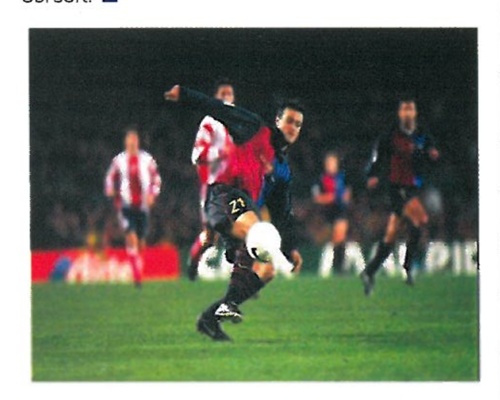


¿Te imaginas tener el poder de José Luis Núñez y Louis Van Gaal juntos? ¿Y el de Lorenzo Sanz y Vicente del Bosque? Si sueñas con convertirte en mandamás de tu club de fútbol favorito despierta, tu sueño se ha cumplido. La hada madrina que ha convertido en realidad tus deseos tiene nombre de compañía francesa.

Barça Manager 2000 es el nuevo título que Ubi Soft tiene previsto lanzar a finales de este mes. Este juego se convertirá en el segundo *manager* de fútbol que ve la luz para PSX, en un período de dos meses. El primero, *Manager de Liga*, de Codemasters, apareció en las estanterías de los comercios del ramo el 24 de marzo y se centraba en la temporada 1999/2000 de la Liga española. El de Ubi Soft te introducirá en un mundo en el que la gestión futbolística cobra vida con gran realismo gracias, entre otras cosas, a los consejos de entrenadores tan importantes como Bobby Robson, del Newcastle United F.C., o Fabio Capello, de la Roma.

El objetivo de los chicos de Ubi Soft a la hora de desarrollar el título era conseguir el mayor realismo posible, por lo que *Barça Manager 2000* hará que experimentes todas las emociones que la gestión de un equipo te puede ofrecer: acumulación de partidos y calendarios, lesiones de jugadores vitales en vísperas de una final, el manejo de un presupuesto, etc. Antes de un encuentro puedes concentrarte en la alineación y la táctica y personalizar los movimientos de los jugadores gracias al sistema *motion capture*. Cada futbolista tiene 18 cualidades visibles que definen su calidad, juego y comportamiento dentro del campo y otras 22 no visibles que determinan aspectos como la capacidad de adaptación, motivación, egoísmo, etc. Una amplia base de datos —con más de 30.000 jugadores de todo el mundo para comprar, vender, traspasar, así como un motor de búsqueda que te facilitará dar con los futbolistas apropiados o con futuras estrellas internacionales—, facilitarán tu trabajo de «jefazo» de cualquier equipo de primera o segunda división de las ligas italiana, española, inglesa y francesa. Podrás participar en las diferentes competiciones europeas y sólo si te decides a ser dueño y señor del Barça podrás escuchar su himno y jugar en un Camp Nou, que reproduce de forma milimétrica.

Barça Manager 2000 incluye tres tipos distintos de entrenamiento: individual, de equipo y reentreno. La primera opción te permite realizar un seguimiento de la evolución de cada jugador en las diferentes áreas del juego. Con la segunda adaptas el equipo al sistema táctico, observas la efectividad de las jugadas de estrategia o refuerzas el ambiente del vestuario. La última opción es para adaptar un jugador a una posición que no es la suya, con los riesgos que conlleva. Ambientación del campo, cuatro opciones distintas de visualización de los partidos, repeticiones de las jugadas más interesantes y la posibilidad de grabarlas para verlas una y otra vez son otras características del próximo título deportivo de Ubi Soft. ■



RETRO LIMBO

¿UN JUEGO DEMASIADO RARO O TAN BUENO QUE SÓLO LAS MENTES MÁS PRIVILEGIADAS PUEDEN ADVERTIRLO?

POR QUÉ ME GUSTA *ROAD RASH 3D*

Hay que ser un paleto de dimensiones colosales para no darse cuenta de lo grande que es este juego. Ya no solo se trata de una cuestión técnica —todo el estado de California a tu disposición, con todas sus carreteras, autopistas y ciudades sin tiempos de carga—, donde *Road Rash 3D* despliega técnicas que sólo ahora se empiezan a usar en juegazos como *Rally Masters*, sino también por su jugabilidad. Motos completamente distintas, carreras tan largas que ni siquiera recuerdas lo que es un *loading*, una banda sonora con los mejores grupos *heavy* y *trash metal* de los últimos años, armas, policía, tráfico, peatones... Sólo hay una cosa de este juego que me pone del hígado: que casi todo el mundo piensa que es malo. También la mayoría de la gente piensa que *GT* es mejor que *Colin* y que *FFVIII* tiene los mejores gráficos. La verdad en los juegos es como en la política: una cuestión de minorías.

Carlos Robles



POR QUÉ DETESTO *ROAD RASH 3D*

ELo que hay: tipos grandes con forma de pixel que se tiran los trastos a la cabeza montados en grandes píxeles con forma de moto; peatones (¿pixeatones?) kamikazes compitiendo por esquivar el menor número de vehículos posible, y colisiones teatrales capaces de avergonzar al mismísimo *Pole Position*. Lo que pasa: pasa que el juego aburre enseguida, olvidas que el objetivo es ganar las carreras y te sorprendes clavando los frenos para «advertir» al loco que acabas de cruzar del porqué de las aceras. Lo que falta: diversión. Extraño, pero el reírse de —y no con— lo que hay en pantalla te mantendrá ocupado durante un máximo de 5 o 10 minutos. Después queda el juego: el tedio. Y quien se ríe entonces no eres tú, sino el dependiente que te lo vendió como «lo último en juegos de carreras multimedia-interactivos». Defectuoso, primitivo y aburrido.

Javier Lourido Estévez

Veredicto: Una maravilla incomprendida. Otro punto para la dictadura de la mayoría, la democracia.



Ana Cris Gilaberte es directora de la edición española de *PlayStation Power*

FORUM PLAYSTATION

FÁBRICAS DE SUEÑOS

Uno de los sueños que todo niño tiene es quedarse encerrado durante un fin de semana en un gran almacén de juguetes —todos para él solito, es otro de los deseos más pedidos—, donde podrá disfrutar de todos ellos a su antojo durante horas y más horas. Pues bien, algo parecido es lo que se siente cuando accedes a una feria de videojuegos. Centenares, miles de juegos, expuestos ante ti con el solo objetivo de que los pruebes y te diviertas.

A menudo, la imagen de una feria va —o al menos debería— ir asociada a la idea de novedad; primicia. Recientemente, se ha celebrado en Japón el Tokyo Game Show y en menos de un mes asistiremos a la feria de videojuegos más internacional del mundo: la Electronic Entertainment Expo, más conocida como E3. Quizá porque cada vez hay más presentaciones locales de los títulos que están en desarrollo, quizá porque las fusiones de empresas reducen el número de compañías dedicadas al sector, quizá porque los planes de lanzamientos de videojuegos incluyen proyectos a meses vista, la cuestión es que ya no volvemos sorprendidos con montones de información para procesar, sino que, más bien al contrario, nos limitamos a hablar de títulos que ya hemos visto con anterioridad y que con el paso del tiempo han avanzado en su desarrollo (o han añadido un número a su nombre pasando a ser secuela de un gran éxito), salvo, claro está, excepciones y sorpresas de última hora.

La aparición de la PlayStation2, con una nueva oleada de títulos, y el anuncio de la X-Box han vuelto a caldear el ambiente y a despertar nuestra curiosidad. De momento, todas y cada una de las compañías distribuidoras de *software* en nuestro país guardan como un tesoro la lista de títulos que expondrán en la E3. Dice el refrán que la esperanza es lo último que se pierde, así que desde aquí les concedemos el beneficio de la duda. Esperemos que no se convierta en la caja de Pandora y podamos traernos material suficiente para llenar páginas y más páginas de novedades. ■

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * + MALETÍN ~~26.900~~ 22.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

ALTAVOCES LOGIC 3 SOUND STATION ~~12.990~~ 11.990
BLUE / PURPLE

ARCHIVADOR DISK STATION LOGIC 3 2.990

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.290

CABLE SCART RGB LOGIC 3 1.290
PSX Scart Cable

CONTROL PAD GUILLEMOT SHOCK2 INFRARED 4.990



CONTROLLER DUAL SHOCK ~~4.500~~ 4.190
AZUL / NEGRO / TRANSPARENTE / VERDE



JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX 3.990



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990

LINK CABLE ~~3.500~~ 3.250

LINK CABLE LOGIC 3 1.290

MALETÍN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990



MEMORY CARD LOGIC 3 1 MB. 1.290
AMARILLA / AZUL / GRIS / ROJA
1 Mb PS Memory Card

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB. 2.490
AMARILLA / AZUL / GRIS / ROJA
2 Mb PS Memory Card

MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB. 3.990
4 Mb PS Memory Card

MEMORY CARD SONY ~~2.100~~ 1.990
TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRA / GRIS

MOUSE (RATÓN) ~~4.200~~ 3.990



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 ~~5.990~~ 5.900



MULTI TAP ~~4.900~~ 4.750

PACK PERIFÉRICOS ~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45 ~~6.990~~ 6.490

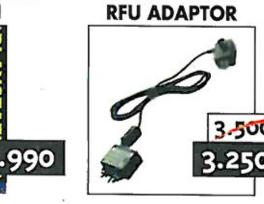
PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN ~~4.990~~ 4.490
SILVER / BLUE

RATÓN PLAY2WIN SAMURAI 1.990
AZUL / ROJO





RFU ADAPTOR ~~3.500~~ 3.250





RF-UNIT LOGIC 3 2.190
PSX RF Adaptor



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 19.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT 7.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2 10.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL ~~10.990~~ 10.490



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO ~~6.990~~ 4.990



pedidos por internet **www.centromail.es**

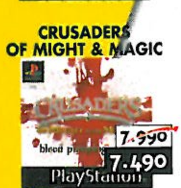
pedidos por teléfono **902 17 18 19**

EXIT





Juego	Precio anterior	Precio
ACE COMBAT 3	8.490	7.990
BICHOS	3.990	3.490
COLIN McRAE RALLY	4.990	4.490
COLONY WARS 3: EL SOL ROJO	4.990	4.490
COOL BOARDERS 4	7.490	6.990
CRASH BANDICOOT 3	3.990	3.490
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	7.990	7.490
DRACULA (RESURRECCIÓN)	7.990	7.490
F1 2000	7.990	7.490
FEAR EFFECT	8.990	8.490
FIFA 2000	7.990	7.490
FINAL FANTASY VII	3.990	3.490
FINAL FANTASY VIII	9.990	8.490
GHOUL PANIC	6.990	6.490
GRAN TURISMO	3.990	3.490
GRAN TURISMO 2	9.990	8.490
GRANDIA	7.995	7.490
HÉRCULES	3.990	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	3.890	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	9.490	8.490
ISS PRO EVOLUTION	9.490	8.490
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	6.990	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA	3.990	3.690
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2	7.990	7.490
MEDAL OF HONOR	7.990	7.490
METAL GEAR SOLID	9.490	6.990
METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	3.990	3.690
MICKEY'S WILD ADVENTURE	3.990	3.490
MOTO RACER 2	3.990	3.690
NBA LIVE 2000	7.990	7.490
PRIMERA DIVISIÓN STARS	7.990	7.490
PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY	7.990	7.490
RALLY CHAMPIONSHIP	7.990	7.490
RAYMAN	3.290	2.990
RESIDENT EVIL 2	4.490	3.990
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	8.990	8.490
RIDGE RACER TYPE 4	3.990	3.490
ROAD RASH JAILBREAK	7.990	7.490
ROLLCAGE STAGE 2	4.990	4.490
SHADOW MADNESS	7.490	6.990
SPYRO THE DRAGON	3.990	3.490
STAR IXIOM	3.990	3.490
SUPERBIKE 2000	7.990	7.490
TEKKEN 3	3.990	3.490
TELEÑECOS RACEMANIA	4.990	4.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS	8.990	4.990
THEME PARK WORLD	7.990	7.490
TOCA TOURING CARS 2	4.990	4.490
TOMB RAIDER III	4.990	4.490
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	8.990	7.990
TOY STORY 2	8.990	8.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999/2000	7.990	7.490
URBAN CHAOS	8.990	8.490



































COLIN McRAE RALLY 2



MANAGER DE LIGA



MEDIEVIL 2



RESIDENT EVIL: SURVIVOR



SYPHON FILTER 2



pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 31 de mayo, hasta fin de existencias.

IMPUESTOS INCLUIDOS



CONCURSO



La dicharachera rana Gustavo, la cerdita Peggy, el narizotas de Gonzo, el brutote Animal... Los muñecos de trapo más simpáticos, entrañables y conocidos de todo el planeta vuelven a la carga convertidos, esta vez, en personajes virtuales. Los tiempos cambian y los Teleñecos se han pasado a la Play para vivir nuevas aventuras y seguir enseñándonos cosas. Las lecciones «lejos-cerca», «arriba-abajo» o «izquierda derecha» han pasado a la posteridad, y ahora se trata de aprender «cómo divertirse-como-un-enano-corriendo-con-un-kart-a-toda-mecha». Si quieres seguir instruyéndote de la mano de los profes más alocados de todos los tiempos, sólo tienes que responder correctamente a la pregunta que te formulamos.

La pregunta

¿Qué tipo de combustible utilizan los karts de *Teleñecos RaceMania*?

1. Carne picada
2. Zumo de frutas
3. Una mezcla concentrada de Uranio 238 con crema de espárragos

El premio

Un juego *Teleñecos RaceMania* para cada uno de los 40 ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Teleñecos Racemanía*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

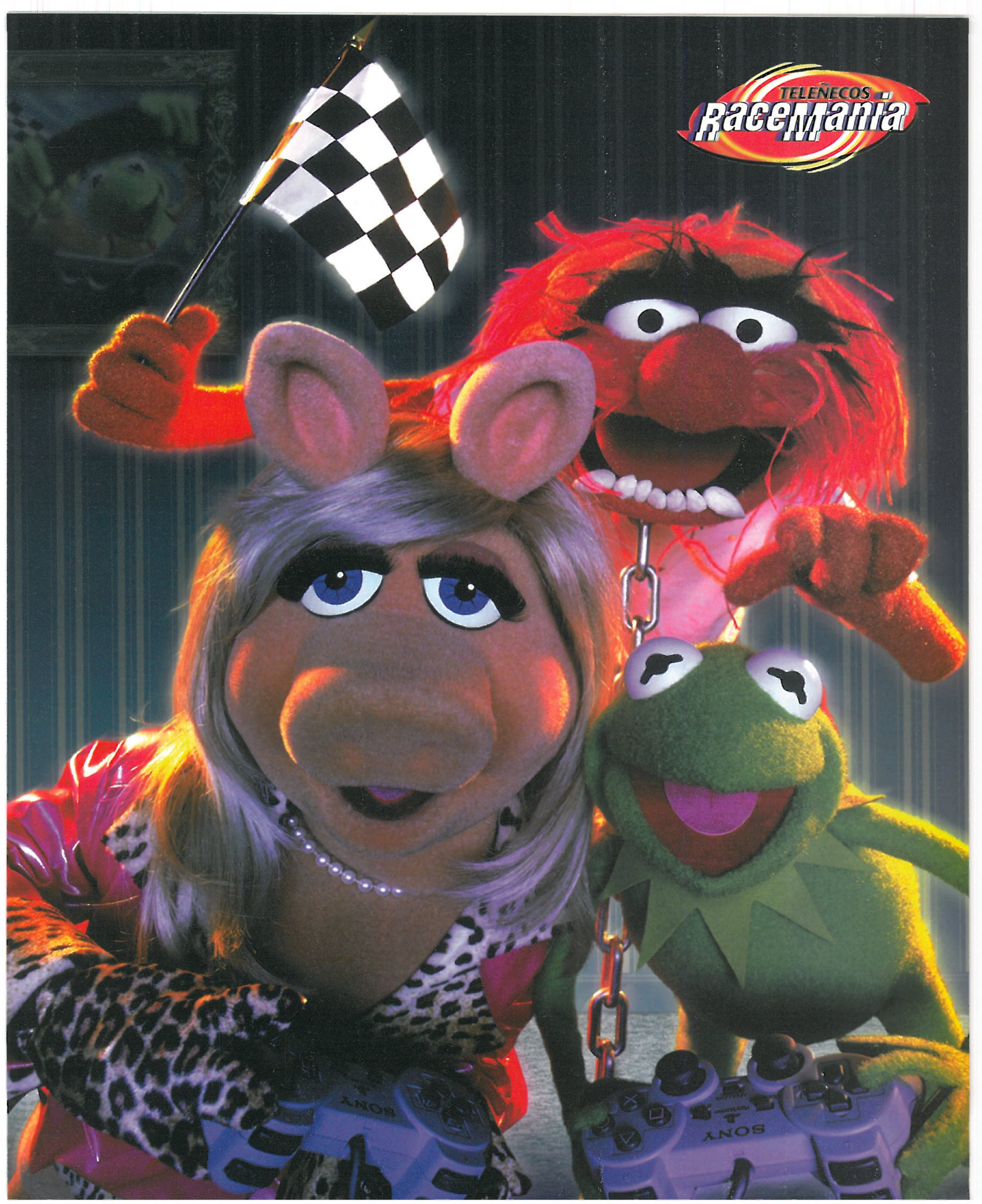
País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

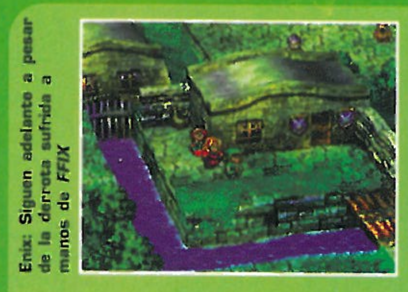
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.





TELEÑECOS
RaceMania

PREVIEWS




Enix: Siguen adelante a pesar de la derrota sufrida a manos de *FFIX*

DRAGON QUEST VII

ENIX / MAYO 2000

La compañía de software Enix ha recibido un buen baquetazo este mes, al registrar un 49% de pérdidas tan pronto como ha anunciado un nuevo retraso de su videojuego *Dragon Quest VII*, retraso que esta vez se prolongará hasta mayo.

Ha sido un trago amargo para Enix, que ha visto cómo su serie más vendida quedaba eclipsada por el éxito de *Final Fantasy*, de Square.

Aunque en Occidente no ha gozado de demasiado favor del público, *Dragon Quest* llegó a ser el juego de rol más popular de Japón.

Las expectativas creadas han planteado un difícil dilema a Enix: cuanto más tiempo pase perfeccionando *DQ VII*, más probable será que se vea anticuado en el momento de su comercialización. Esperemos que la decisión que adopten valga la pena. ■




Piensa en avestruces, piensa en juegos de mesa: piensa en *Dice De Chocobo*

CHOCOBO COLLECTION

SQUARE / ENERO 2000

Para festejar el décimo aniversario de su mascota, Square ha decidido sacar *Chocobo Collection*. Este conjunto de tres discos comprende dos avícolas títulos de hace algún tiempo, *Chocobo Stallion* y *Chocobo Racing*, además de un videojuego especialmente creado para la ocasión: *Dice De Chocobo*.

Chocobo Stallion es ese juego en el que te dedicas a criar a tus queridos pajarracos, los haces participar en carreras y destinas los ganadores a la reproducción, como si fuesen caballos sementales. *Chocobo Racing* era un título en 3D que intentó elevar (sin éxito) la mascota de Square a las alturas de *Crash Team Racing*.

Dice De Chocobo es un juego tipo Monopoly en el que atacas a tus rivales cuando se meten en tu terreno. La opción para cuatro jugadores es bastante innovadora porque tienes que ganar puntos, especular en el mercado inmobiliario y conseguir ítems de ataque. Está claro que gustará a los fanáticos de *Final Fantasy*. ■

ORIENT EXPRESS

LLEVA CON ORGULLO TU CASCO DE GUERRERO...

SONY PASA AL ATAQUE

¿SUPERARÁ *LEGEND OF DRAGOON* A *FFVIII*?

Tres años de desarrollo. Cien personas en el equipo y 300 colaboradores. Unos efectos espectaculares. Algunas de las mejores secuencias que hemos visto, apoyadas por secuencias intermedias generadas con el motor del juego y con unos diálogos de lo más elaborado. Cientos de horas de aventuras, repartidas en cuatro CD. *Legend Of Dragoon* está a punto de aportar una nueva dimensión a la palabra «épico».

Esos escépticos que pensaban que Sony se olvidaría de la PlayStation para centrarse en la PS2 estaban muy equivocados. Éste es un proyecto propio que se ha valido de la gran experiencia de sus programadores y artistas para extraer el máximo rendimiento de la consola. Seguro que los resultados habrán valido la pena, y es muy posible que lleguen a dejar en evidencia a algunos de los últimos productos de Square.

Pues sí: nos encontramos en pleno territorio de los juegos de rol, con batallas contra monstruos y con una extraña cosmología fantástica. El mundo ha conocido múltiples conflictos entre sus 108 especies evolucionadas (los humanos son la 106, por cierto), pero esta tendencia está cambiando con la ascensión de los Dragoons, unos humanos capaces de absorber los espíritus de los dragones.

El estilo de lucha combina las órdenes y la acción por turnos con un sistema a base de combos gracias al cual los jugadores hábiles pueden completar los ataques básicos con trucos más sofisticados. También es posible descubrir y aprender hechizos, con efectos similares a los de las Guardian Forces, de *Final Fantasy*. La verdad es que la influencia de esta serie de Square ha sido muy grande.

Este título se comercializó en marzo en Japón y el 13 de junio saldrá a la venta en Estados Unidos, por lo que es muy probable que pronto lo veamos en Europa. ¿Estará la jugabilidad a la altura de los gráficos? ¿Durarán demasiado las secuencias animadas de las batallas? ¿Conquistará el mundo? Ya lo veremos... ■



El nuevo juego de rol *Legend Of Dragoon* es más sofisticado que un traje de noche de tul. Una especie humana ha evolucionado y ahora es capaz de absorber el espíritu de los dragones. Todo muy misterioso





NUEVOS LANZAMIENTOS

RESQUE SHOOT BU BE BO
(NAMCO)

En el último *shooter* de animación de Namco, con un estilo más cercano al de *Point Blank* que al de *Time Crisis*, tienes la misión de proteger a Bo, un perro que ha perdido la memoria como consecuencia de una caída. Debes eliminar a los enemigos y los obstáculos que amenazan a tu amnésico protegido mientras se desplaza de un sitio a otro, absolutamente despistado. Si no consigues apartar los escalones de los entornos interactivos, puedes disparar un proyectil de corcho contra Bo, para que sobrevuele los huecos de un salto. Podría convertirse en otro título imprescindible para los propietarios de una G-Con. ■




Protege al perro Bo para que no se vuelva loco con tantos enemigos y obstáculos

JUMPING FLASH 3: ROBBIT MON DIEU
(SONY)

Puede que no te acuerdes, pero el *Jumping Flash* original fue el primer ejemplo de plataformas en 3D para PlayStation, hace unos cinco años (bastante antes de que lo intentara el fontanero bigotudo). A pesar de la puesta a punto actual, que incluye nuevas texturas animadas, reflejos ópticos y mayor velocidad de *frames* por segundo, *Jumping Flash 3* ha sabido conservar el toque estrafalario de la serie, con el añadido de detalles nuevos. Hasta las actividades extra son, por decirlo con delicadeza, poco ortodoxas. ¿A alguien le apetece un pez volador? ■




¡Salta, Robbit! Nuestro amigo de hojalata vuelve a lanzarse a la estratosfera

VAGRANT STORY
(SQUARE)

Los juegos de rol siguen siendo el punto fuerte de Square, y *Vagrant Story* ha sabido conducirlos hacia una nueva dirección. El director Yasumi Mitsuno y el artista Akihiko Yoshida habían colaborado anteriormente en el desarrollo de *Final Fantasy Tactics*, y han conseguido dotar a *Vagrant Story* de la misma riqueza visual, el mismo rigor táctico, un buen desarrollo de personajes y un sistema de combate en tiempo real tan detallado que hasta las armas adquieren experiencia. La adopción de un tono gótico y siniestro convierte también a este título en un firme candidato a una edición europea. ■




Si eres un fan de *FF*, ya puedes empezar a temblar: ¡Vagrant Story es terrorífico!



TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Gran Turismo 2 (Sony)
2. Valkyrie Profile (Enix)
3. Momotaro Electric Railway V (Hudson)
4. Muscular List Vol. 1: I'm The Strongest Man (Konami)
5. Crash Bandicoot Racing (Sony)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Gran Turismo 2000 (Sony)
5. Drum Mania (Konami)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Biohazard 3 (Konami)
3. Gran Turismo 2 (Sony)
4. Monster Farm 2 (Tecmo)
5. SaGa Frontier 2 (Square)

Ninja X, el nuevo y misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

GANANCIAS EN LA RED

Aunque en España sólo compran por Internet los enteradillos o los que no han oído hablar en su vida de los fraudes con tarjeta de crédito, en Japón Sony se está introduciendo rápidamente en el comercio electrónico. En febrero se presentó la sociedad Playstation.com (Japón), una filial que está sentando las bases sobre las que se moverá nuestra forma de comprar y jugar en el futuro.

El objetivo inicial de esta compañía es comercializar hardware y software por Internet que esté relacionado con PlayStation y PS2, sin recurrir a intermediarios y con entrega a domicilio. La marca Sony incluye también DVD y CD de audio —evidentemente— y estos productos se comercializarán a través de la misma página web. De esta manera, Sony parece dejar bien clara su intención de vender la PlayStation2 como un sistema completo de entretenimiento doméstico, con más posibilidades que una simple consola.

Otro objetivo es ofrecer un servicio de ventas adaptado al consumidor, a partir de la información comercial que se obtiene de sus compras anteriores y de las preferencias que él mismo ha indicado. En teoría, este sistema es capaz de descubrir tu predilección por oscuros títulos de pesca japoneses y hacerte saber, en cuanto escribes tu *password*, que pronto podrás conseguir una edición para coleccionistas de *Super Temazepam Big Bass Holocaust IV* envuelta en algas como un rollito de *sashimi*.

Desde un punto de vista más amplio, lo que interesa es la distribución electrónica. Se trata de poder bajarse elementos digitales —ya sea música, películas o programas— directamente a la consola doméstica o al PC, evitando muchos de los gastos asociados a la distribución tradicional a través de las tiendas. Con visión de futuro, Sony ha previsto una nueva estructura de *royalties* para que otros sectores puedan beneficiarse de esta incursión en el comercio electrónico. Imagínate poder encender la tele y examinar las demos del día de *PSMag*. Diez minutos después has pagado uno de los títulos en tu cuenta de Sony y has empezado a jugar con la versión completa, todo ello por menos de lo que cuesta un título de la serie Platinum. ¿Será así el futuro? ■

AKIHABARA WATCH

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A PSMAG...

Si *Beatmania*, con canciones de Moloko, te parece una afrenta para tus oídos, te gustará saber que esta compañía está a punto de sacar una tercera versión del título arcade *Guitar Freaks*, ambientado con música rock. La nueva recopilación incluye clásicos como *Smoke On The Water*, de Deep Purple, y *Johnny B. Good*, de Chuck Berry, junto a 19 pistas guitarreras repescadas de los anales de la historia del rock.

Tras el impresionante éxito de *Beatmania*, de Konami, la casa Produce ha intentado pasarse a la acción musical. Esta firma editará en breve una conversión de su título arcade *Paka Paka Passion 2*.

Tomad nota, amantes del cemento virtual. Art-Dink está trabajando en un innovador título de lucha que pretende introducir en el género el mundo de la construcción. Los protagonistas de *Buchigire Kougou* son unos agresivos albañiles que crean su propio armamento mecánico (apisonadoras, grúas, excavadoras o carretillas elevadoras) y lo utilizan para arrearse unos a otros.

Super Robot Taisen Alpha, que ocupa un puesto altísimo en la lista de los más esperados (ver más arriba), apareció a finales de marzo. Banpresto es quien se ha encargado de desarrollar este título, descrito como un «simulador de combates entre robots», para PlayStation. Todavía no se han confirmado los detalles de su posible edición por estos lares.

Parece que la serie *De Go* no tiene fin, a juzgar por los datos que vamos conociendo sobre el último título de Taito, *Train De Go!*. En este juego adoptas el doble papel de un conductor y de un guardafrenos e intentas controlar a la perfección la llegada a los andenes. En marzo se puso a la venta en Japón.

¿Te apetece un juego de rol con 200 personajes interactivos? Si es así, fliparás con *Emblem Saga*, de ASCII. Este título para PlayStation, a cargo del equipo que estuvo tras la clásica serie *Fire Emblem*, incluirá un sistema destinado al cambio de tareas, además de combates en los que participará un solo personaje o un grupo. Pero no todo son luchas, ya que la historia tendrá un toque romántico.

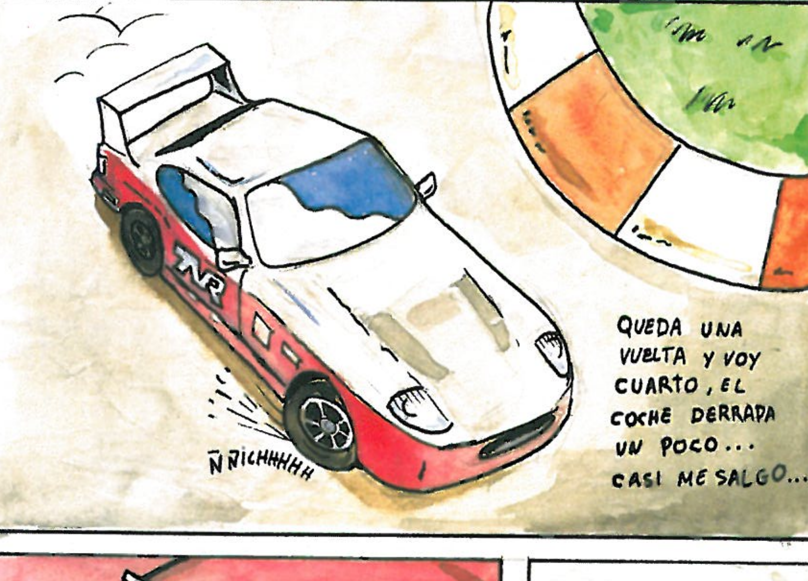
También estarán pronto a la venta: *Fish Eyes II*, de Pack In Soft; *Chase The Express*, de Sony; *Super Pachinko Station 3*, de Sunsoft; *Bistro Cooking*, de Syscom; *Fishing Freaks: Bass Rise Plus*, de Bandai; *Monkey Magic*, de Sunsoft; *Gallop Racer 2000*, de Tecmo; *Momotaro Electric Railway 7 (The Best)*, de Hudson; *Muscular List Vol. 2*, de Konami, y *Let's Make Disc Derby Horse*, de Dazz. Nada más y nada menos.



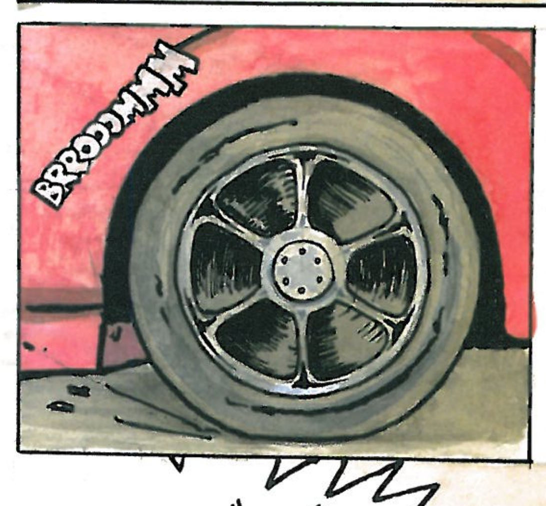
PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

Sr. Carlos López, de nombre A.: ¡felicidades, porque acabas de entrar en el Olimpo del Arte, el Louvre del Universo, el Thyssen de la Galaxia! Bueno, tal vez no tanto, pero al menos te lo has currado lo suficiente como para formar parte de nuestro modesto escaparate del cómic. Eso sí, a cambio no esperes que te regalemos un Van Gogh o subastemos tu obra en Londres. ¡Te mandamos una camiseta por correo y vas que te estrellas! Bueno, vaaa... un abrazo también, pero no pidas más que luego os volvéis unos insoportables...



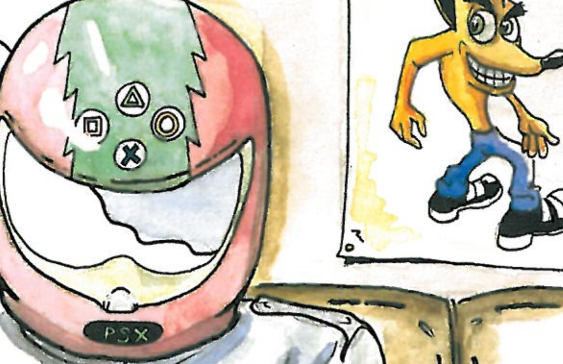
















SÓLO LOS QUE MEJOR SE VENDEN LLEGAN A PLATINUM.

Los mejores juegos de PlayStation por sólo 3.990 ptas. (precio estimado)

Crash Bandicoot WARPED — PlayStation Platinum

Ridge Racer Type 4 — namco — PlayStation Platinum

PlayStation Platinum

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation.es

También disponibles en Platinum: Medievil, Tekken 3, Tekken 2, Tekken, Fórmula 1, Hércules, Mickey's Wild Adventure, Time Crisis, Soul Blade, Crash Bandicoot 2, Cool Boarders 2, G-Police, Final Fantasy VII, Gran Turismo, Fórmula 1'97 y muchos más.

* Crash Bandicoot 3 disponible a partir del 15 de marzo.


TIME FORCE
9647-03M
16.000 PVP
9301-06
15.950 PVP
9395
22.800 PVP



9537-01M
22.800 PVP
9536-01
11.800 PVP
9537-02
17.950 PVP
ULTIMATE
CONCEPT
WATCHES
Registered trademark by TIME FORCE AG of SWITZERLAND TIME FORCE ESPAÑA • Tel: 91 594 04 31

NOMBRE

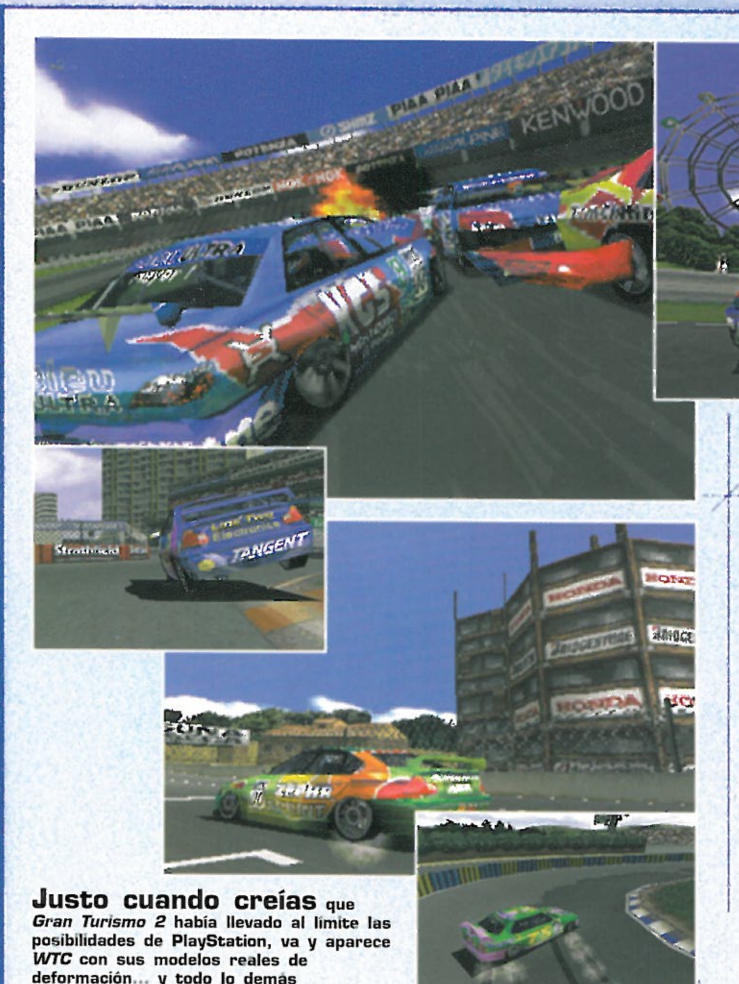
WTC WORLD TOURING CARS

OBSERVACIONES

CODEMASTERS REDONDEA LA SAGA *TOCA* Y TE INVITA A COMPETIR POR TODO EL MUNDO CON SUS TURISMOS DE CARRERAS

CARACTERÍSTICAS

GÉNERO	Juego de carreras
DISTRIBUIDOR	Codemasters
FABRICANTE	Codemasters
FECHA DE LANZAMIENTO	Junio
DISEÑO DE LOS COCHES	
COMPLETO	75%



Justo cuando creías que *Gran Turismo 2* había llevado al límite las posibilidades de PlayStation, va y aparece *WTC* con sus modelos reales de deformación... y todo lo demás

¿Qué ha pasado con *TOCA 3*? «Ya habíamos extraído todo el jugo posible de ese juego. Además, las reglas del Campeonato Británico de Turismos de este año serán exactamente las mismas que las del año pasado, los circuitos también serán los mismos y encima habrá menos coches. Así que decidimos no seguir por ese camino», responde Gavin Raeburn, productor de *WTC World Touring Cars*, al ser interrogado por la ausencia del esperado *TOCA 3*. «Tampoco nos gustaba la idea de vernos sometidos a todas las limitaciones que conllevan las licencias oficiales. Queríamos absoluta libertad para seleccionar los coches y los circuitos que aparecerían en el juego, así como para decidir las reglas de las carreras.»

Acto seguido, nos pasan un mando y nos invitan a dar una vuelta con una versión completada al 75%. Hay, nada más y nada menos, que 43 coches entre los que elegir y la impresionante cantidad de 23 circuitos reales de todo el mundo. Los logotipos de los coches no son los mismos que podrás ver en la tele, pero nada más empezar a correr, cualquier duda que pudiese haber con respecto a la autenticidad del juego se pierde en el olvido. Desde el momento en que los vehículos se acercan a la parrilla de salida queda claro que *WTC* es fruto de la pasión por este deporte (¡los coches incluso zigzaguean de un lado para otro para calentar los neumáticos antes del inicio de la carrera!).

La riqueza de detalles está presente dondequiera que mires y, tal y como nos cuenta Gavin, «no se trata solamente de conseguir unos gráficos mejores que los de cualquier otro juego de carreras existente; hemos ido mucho más allá. Ahora disponemos de suspensión independiente en las ruedas, que quizá no suene a nada del otro mundo, pero uno de los problemas que tuvimos en los anteriores juegos era la gran inestabilidad de los vehículos. Era muy fácil perder el control.» Esta vez

EL CIRCUITO DE LAGUNA SECA

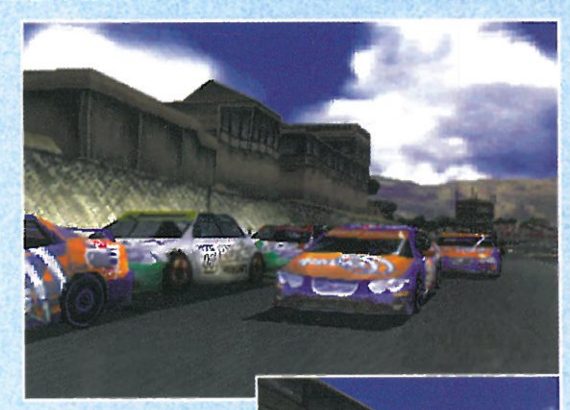




WTC World Touring Cars **competirá muy seriamente con *Gran Turismo 2* en cuestión de pocos meses, sobre todo en Laguna Seca**

WTC puede alardear de la misma variedad de circuitos que cualquier otro juego de carreras de PlayStation. A los circuitos de turismos se han sumado los del Grand Prix y los enrevesados circuitos urbanos. Gracias a *Gran Turismo 2*, enseguida identificamos el circuito estadounidense de Laguna Seca. Sólo que mejorado. Y por si acaso no nos crees, aquí tienes la posibilidad de juzgarlo por ti mismo. Tu veredicto, por correo, tarjeta postal, etc.

«No se trata solamente de conseguir unos gráficos mejores que los de cualquier



Los distintivos de los vehículos quizá no sean los reales, pero todo lo demás en *WTC* es auténtico a más no poder, incluidos los escenarios



los coches se comportan de manera mucho más realista, pero si prefieres conducir al estilo *Destruction Derby*, te alegrará saber que los modelos para las colisiones han sido objeto de todo lujo de atenciones.

Gavin nos desvela un pequeño secreto. «En caso de colisión, la mayoría de juegos de carreras que hay en PlayStation —de hecho, todos ellos, hasta los primeros juegos de turismos— se limitan a sustituir la parte del coche afectada por una parte dañada. Cuando te estrellabas contra una pared de ladrillos en *Driver* o *TOCA 2*, el juego simplemente cambiaba el morro del coche por otro dañado. No tenía en cuenta cómo había sido la colisión contra el objeto. Para este juego hemos conseguido desarrollar un modelo de deformación poligonal adecuado, de forma que si, por ejemplo, chocas contra una farola, el coche se deformará alrededor de ésta. O si te estrellas contra una pared en un ángulo de 20º, el coche recibirá un impacto también de 20º. Y, a la hora de jugar, la diferencia es abismal, ya que tienes la sensación de que realmente es tu conducción la que está destrozando el coche.»

Las pequeñas colisiones con otros vehículos —que se dan con mucha frecuencia cuando compiten 16 turismos tan igualados— ocasionan ligeros desperfectos, como faros rotos y guardabarros maltrechos que se arrastran como latas atadas a un coche de recién casados. El efecto resulta de lo más realista, e incluso existe una opción que altera el rendimiento del coche en función de los daños. Notarás cómo tu bólido es más difícil de controlar, va más lento en las rectas, o puede que entre en *boxes* con sólo tres ruedas.

Más de uno pagaría un buen pico para conseguir esta copia inacabada de *World Touring Cars* que pudimos probar, pero si además tenemos en cuenta que todavía faltan opciones como las carreras nocturnas, un modo historia, condiciones atmosféricas modificables y la modalidad multipantalla para cuatro jugadores, da la impresión de que el mismísimo *Gran Turismo 2* puede haberse topado con un serio competidor. ■





La técnica utilizada para destrozar estos coches es de las más avanzadas que se han visto en una PlayStation; parachoques colgando, parabrisas hechos pedazos y, con un poco de suerte, hasta consigues sacar alguna rueda del eje

PERFIL	
LOGO:	Codemasters
NOMBRE:	Gavin Raeburn
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	Antes de trabajar en los dos juegos *TOCA*, Gavin colaboró en otros títulos de Codemasters como *Psycho Pinball* y *Pete Sampras Extreme Tennis*
INFLUENCIAS:	Según parece, Gavin y su equipo se han fijado en todos los juegos de conducción, desde *Grand Prix Legends* para PC hasta *Crash Team Racing*, y han aprendido algo de cada uno de ellos
MAS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB	www.codemasters.com

NOMBRE:

MILLE MIGLIA

OBSERVACIONES:

PISA GAS A FONDO Y DÉJATE LOS NEUMÁTICOS (CASI LITERALMENTE) CON ESTOS BÓLIDOS DEL PASADO

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Simulador de carreras
DISTRIBUIDOR:	Virgin
FABRICANTE:	Kung Fu
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D
COMPLETO:	60%







La inteligente elección de los ángulos de cámara aporta sensación de velocidad al sobrio mundo de las carreras de clásicos. Los guantes sin dedos y las gafas de aviador son opcionales



«Es la primera vez que lo oigo...», acostumbra a ser la respuesta que da la mayoría de gente en este país cuando se le pregunta por uno de los acontecimientos automovilísticos más importantes del mundo. Hasta la última edición de la carrera en 1957, la Mille Miglia serpenteaba montaña arriba montaña abajo por 1.000 millas de campiña italiana y atravesaba las ciudades más importantes.

SCi recibió un día la visita del fabricante Kung fu, con sede en la ciudad inglesa de Essex, que le traía una idea para un juego de carreras. «A pesar de ser un equipo pequeño, hemos sido capaces de desarrollar nuestros propios sistemas, lo que nos ha permitido ponernos a la altura de los fabricantes japoneses», nos cuenta Lloyd Baker, copropietario de Kung Fu. «Nos presentamos en SCi con una muestra de nuestra tecnología. Básicamente, se trataba de un juego del tipo *Gran Turismo*, pero ellos aportaron un nuevo enfoque. Cualquier juego de carreras necesita hoy día de un enfoque diferente.»

En esta ocasión, el nuevo enfoque eran las carreras de coches antiguos. De este modo, les vino a la cabeza la Mille Miglia, una competición que le da mil vueltas a la carrera de clásicos Barcelona-Sitges... Probablemente pienses que la desfasada tecnología de los viejos clásicos no tiene nada que hacer contra la potencia de los bólidos actuales. Totalmente cierto en lo que a velocidad se refiere pero, aun así, la primera versión que pudimos probar era sorprendentemente rápida. ¿Cómo lo han conseguido?

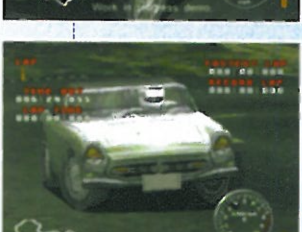
«El secreto está en el manejo de los coches, que hemos diseñado a partir de réplicas exactas a escala 1:18. También está el pequeño truco de colocar la cámara casi pegada al suelo para proporcionar la sensación de estar corriendo más rápido de lo que lo haces en realidad», responde Lloyd.

Aunque resultaría mucho más realista correr a lo largo de todas las 1.000 millas, la tecnología PlayStation aún no da para tanto. Así pues, Kung Fu ha optado por dividir el juego en 10 partes y recrear en cada una de ellas los tramos por los que discurría la carrera de verdad, etapas nocturnas incluidas.

Nadie espera de *Mille Miglia* que se convierta en el nuevo *Gran Turismo*, pero esta siendo diseñado para dar un nuevo y exclusivo aire al género de las carreras de coches. Y no va dirigido únicamente a los amantes de los bólidos retro. Calienten motores... ■



Mille Miglia **recrea diez tramos que reflejan los desafíos de las auténticas carreras**



PERFIL	
COMPAÑÍA:	Kung Fu
NOMBRE:	Lloyd Baker
CARGO:	Artista y copropietario
TRAYECTORIA:	Diseñador de juegos *free-lance* durante 11 años. En 1999 se asocia con Warren Mills y fundan Kung Fu.
INFLUENCIAS:	Los juegos de carreras japoneses *Gran Turismo* y *Ridge Racer*. Muy interesado en el uso creativo de la tecnología para mejorar los juegos de carreras.

«Le da mil vueltas a la carrera de clásicos Barcelona-Sitges...»


DIMARCO
http://www.loisjeans.net e-mail: lois@saezmerino.es
Lois

Tokyo Game Show 2000

Quién fuera nipón...

Si mezclas 130.000 japoneses, 66 expositores, centenares de juegos para todas las plataformas, un montón de novedades, luces por un tubo, un ruido ensordecedor y un puñado de europeos babeando (ante los juegos y los tipazos de las japonesas) te harás una idea de lo que es el *Tokyo Game Show*.

Esta feria, que tiene lugar dos veces al año, se celebró del 30 de marzo al 1 de abril en la capital nipona y, naturalmente, *PSMag* no podía faltar.

De todos modos, más vale que expongamos la cruda realidad nada más empezar: no hay demasiadas cosas que contar. La mayoría de firmas (exceptuando Sega, mal que nos pese) se limitaron a enseñar los juegos que ya habían anunciado hace tiempo, y en los *stands* de los grandes de la industria se echaron en falta muchos juegos: *Evil Dead*, *Spiderman*, *Tony Hawk 2* y *Driver 2*, entre otros. En general, el *TGS* nos desilusionó un poco.

Además, si creías que estaría todo repleto de juegos para PS2 estabas muy equivocado; te aseguramos que PSX sigue en cabeza. La Play fue la estrella de la mayoría de los expositores. Lástima que muchos de los títulos que pudimos contemplar nunca verán la luz en Europa.

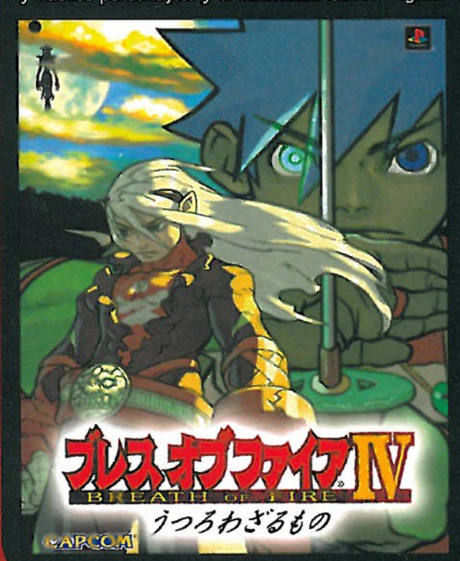


Conseguir una PS2 en Tokio
no es nada fácil: la mayoría de comercios hace tiempo que han agotado las existencias y en las pocas tiendas donde aún quedan consolas se montan unas colas interminables

Capcom

Breath of Fire IV fue la propuesta más importante de Capcom para PlayStation. Esta cuarta entrega, donde podrás invocar dragones y convertirte en uno de ellos, encantó al público japonés. Otro juego importante de Capcom para PSX fue *Rockman Dash 2*, también conocido como *Megaman*. En este título de aventuras 3D, el prota puede correr en todas las direcciones, luchar, caminar, escalar, resolver puzles y charlar con sus amigos. Nos encantó.

En este *stand*, también pudimos jugar a *Street Fighter Ex 3*, *Marvel vs Capcom*, *Power Stone 2* (que tendrá modo para 4 jugadores y nuevos personajes) y el aclamado *Street Fighter EX3*, entre otros títulos. ■







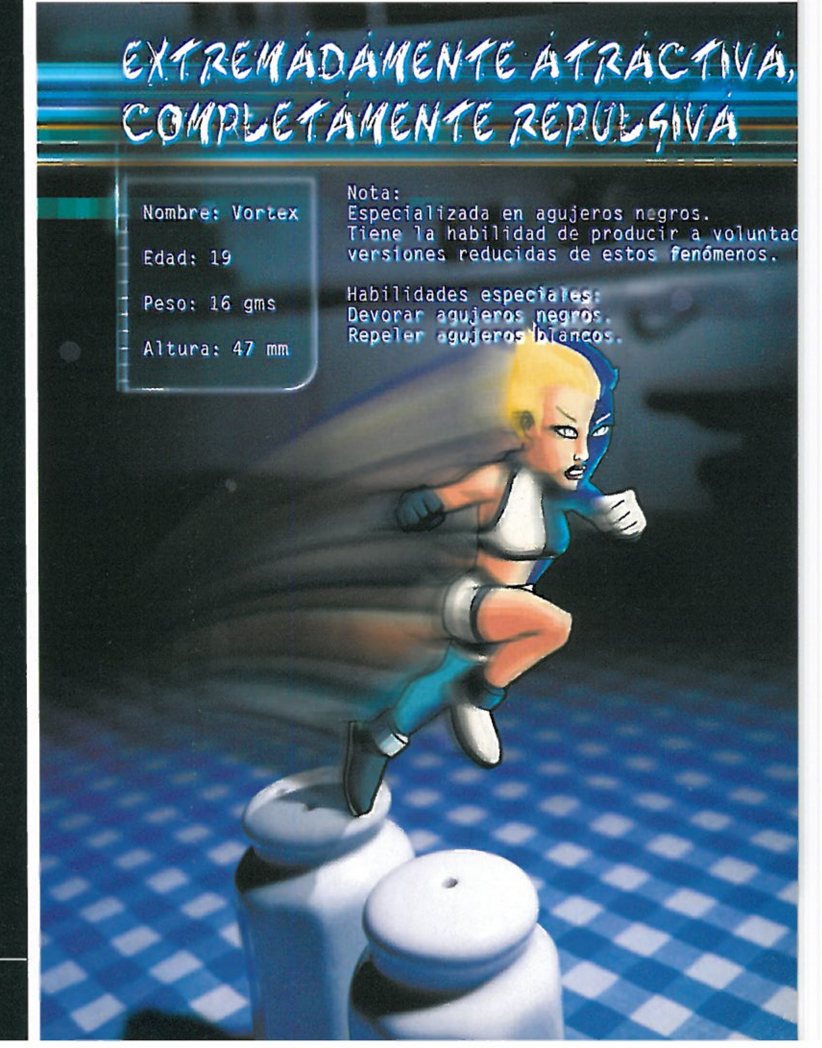
Namco

Los mejores juegos que mostró esta compañía en el *TGS* eran para PSX: *Tales of Eternia*, *Oh! Bakyuun*, y *World Stadium 4*, un juego de fútbol de la liga japonesa.

Tales of Eternia es la continuación de *Tales of Destiny* y *Tales of Phantasia* y, por lo que vimos en un vídeo que se proyectó en el *stand*, las batallas, escenarios y secuencias de animación no tienen nada que ver con los títulos anteriores de la saga. El argumento gira en torno a un niño cazador y una niña que vive en el bosque y que se ven envueltos en una aventura para salvar a toda la humanidad. En este expositor también echamos un vistazo a *Oh! Bakyuun*, un juego para pistola que nos recordó mucho a *Point Blank*. ■







Jaleco



Parece mentira lo que se desmadran los japoneses con los títulos de música, con lo tímidos que parecen. En el *stand* de Jaleco fue imposible parar de bailar. Dos juegos nos impresionaron muy gratamente: el primero, *Rockin Megastage*, es un juego de estética parecida a *Parappa the Rapper* donde el objetivo es seguir el ritmo; y en el segundo, *Stepping Selection*, debes bailar canciones de Backstreet Boys, Britney Spears y Scatman (entre otros) sobre una alfombra estilo enredos. No vas a querer salir de casa los sábados por la noche. ■





Sony



Otra desilusión. Es más; tenemos la impresión de que Sony guarda sus novedades para el E3. En el expositor de Sony pudimos jugar a *Spyro 2* para PSX (sí, sí, a *Spyro 2*); *Fantavision*, un juego de puzzles en el que se encadenan fuegos artificiales; *Be on edge* (PS2), un título donde el objetivo es enlazar ritmos para mejorar la audiencia de un programa de clips musicales y, *Iqremix (Intelligent cube)*, la continuación de *Kurushi*.



También echamos un vistazo a *Aconcagua* (un RPG en el que los sobrevivientes de un accidente de avión encuentran una base militar secreta). ¿Y eso es todo? Pues sí, desgraciadamente, eso fue todo lo que nos enseñó Sony en la feria. ■

Enix



Dragon Quest VII, que viene precedido por una saga de juegos de enorme éxito en el mercado japonés, nos dejó prendados. En *DQVII* te convertirás en el protagonista de una gran aventura que empezará en tu tierra natal (un pequeño pueblo pesquero). El sistema de lucha es muy dinámico y la estética es muy parecida a la que tenía *Dragon Ball* en sus inicios. No obstante, no te podemos avanzar nada del argumento excepto que un dragoncillo amarillo te acompañará a todas partes. ■

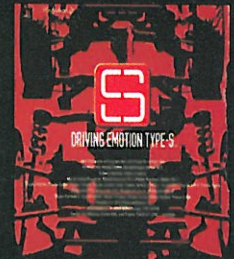


En este juego de Enix para PS2 el jugador actúa como el ángel de la guarda de una adolescente desbocada

Square

El *stand* de Square nos indignó un poco. En la entrada, un cartel anunciaba que difundían un vídeo donde se podía ver *Driving Emotion Type-S* (que se perfila como un duro competidor de *GT2000*), *Gekikuukan Professional Baseball, Vagrant Story, All Star Professional Wrestling, The Bouncer* para PS2 y... ¡*Final Fantasy IX*!





Nosotros, como casi todos los asistentes a la feria, estábamos tremendamente ilusionados con la idea de saber más acerca de *FFIX* y, después de esperar durante más de media hora fuera del *stand*, entramos todos en tropel. Allí vimos las imágenes de los otros títulos: magníficas, no lo negamos, pero... ¿y *FFIX*? Menos de 30 segundos. Una pena. Suerte que nos facilitaron material nuevo del juego e imágenes del anuncio que Coca-Cola y Square han confeccionado de forma conjunta para promocionar ambos productos. ■







Namco nos abre sus puertas

Durante nuestra estancia en la capital nipona, Sony nos invitó a visitar uno de los grandes de la industria: Namco. Allí conocimos al equipo de *Tekken Tag Tournament* y al de *Ridge Racer V*. Los creadores de estos juegos no nos dijeron si habría modificaciones en las versiones europeas, pero nos comentaron algunos de los detalles más graciosos de sus títulos (como la posibilidad de correr como Pac-Man *en Ridge Racer V* o de jugar a los bolos en *Tekken Tag Tournament*).

Además, tuvimos el honor de competir contra los padres de *TTT* y *RRV* (aunque no nos gusta demasiado recordar esa humillante derrota). ■



Estos son los creadores de RRV. Según el director del proyecto, el objetivo del juego es transmitir al jugador la sensación de velocidad





El equipo de TTT es muy duro de pelar. Intentamos sonsacarles detalles de la versión europea del juego pero no hubo manera. Katsuhiro Harada, el jefe del equipo, asegura que cada secuencia de vídeo del juego lleva tres meses de trabajo



La estrella indiscutible del stand de Koei fue Kessen, un juego de estrategia que gana la batalla de los gráficos. Estamos seguros de que los amantes del género van a disfrutar como nunca



En Tokio hay una auténtica fiebre por esta gatita presumida; las niñas lo quieren absolutamente TODO de Kitti. A ver que os parece el nuevo Bemani Pocket Hello Kitty de Konami

Distribuidor: EA
Fabricante: EA
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

Need For Speed: Porsche 2000

ES COMO LOS DEMÁS *NEED FOR SPEED*, PERO SE HAN DESHECHO DE LAS CAFETERAS Y LAS HAN REEMPLAZADO CON LOS MEJORES DEPORTIVOS ALEMANES



El juego ofrece unas cuantas carreras especiales, como la cronometrada a 15 segundos (si permaneces más de 15 segundos detrás de tu rival, pierdes) o el modo Capture The Flag, donde los coches deben dirigirse a determinados sitios elegidos al azar

La saga *Need for Speed* va siendo tan numerosa que ya han abandonado hasta los números de las secuelas... EA no deja de sorprendernos con su capacidad para desarrollar nuevas ideas, así que reconforta saber que de vez en cuando no lo consiguen. *Porsche 2000* no es más que una mezcla de los *Need For Speed* anteriores y algunos otros simuladores automovilísticos de renombre. Repasemos; están las persecuciones policiales de *Hot Pursuit*; el modo historia con los talleres, y premios de *Gran Turismo*; y los Porsches de... mmm... de *Porsche Challenge*.

Pero todo hay que decirlo; *Porsche 2000* está más abarrotado de opciones que el conocido 600 con los cinco elefantes dentro. En el modo Career empiezas como un nuevo empleado en el taller de pruebas de Porsche en 1948. A través de toda una serie de pruebas, vueltas cronometradas y eventos por todo el mundo deberás promocionarte y enfrentarte así a tareas más complicadas. Algunas pruebas tienen lugar, cómo no, en circuitos cerrados y otras en carreteras convencionales, con policías y domingueros dispuestos a amargarte el día.

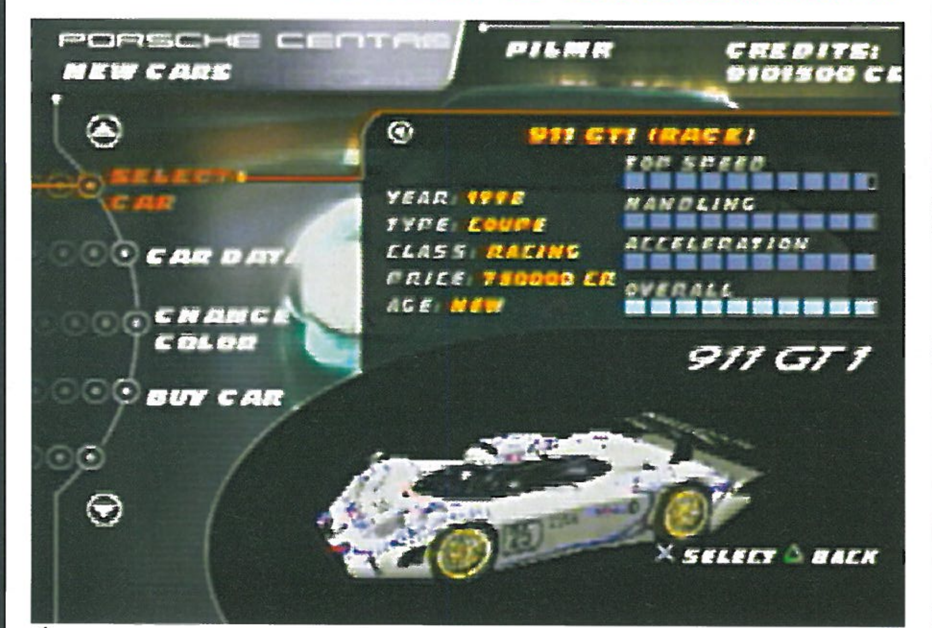
O eso, o empiezas con algo de dinero y compras un viejo Porsche a buen precio, participas en unas cuantas competiciones e intentas por todos los medios asegurarte unos ingresos y un buen garaje para seguir ganando más dinero. El modo historia funciona en tiempo real, con vehículos que se devalúan con el uso y la antigüedad, mientras que algunos de los 40 modelos de Porsche restantes sólo se pueden conseguir en el momento adecuado. También hay carreras multipantalla para dos, tres y cuatro jugadores y retos que superar. En el modo de captura de bandera compites a través de una serie de *checkpoints* aleatorios, mientras que en el modo persecución podrás embestir a tus adversarios a discreción.

> «Empiezas de empleado en el taller de Porsche en el año 1948»

La saga *Need For Speed* siempre ha tenido un aire muy arcade, pero con la incorporación de la licencia oficial hemos notado que *Porsche 2000* es muchísimo más difícil de conducir. Puede que no sea del todo original, pero si eres de los que no se cansan de los juegos tipo *Gran Turismo* puede que éste consiga hacerte feliz. Pero recuerda: un Porsche no es más que un Fiat pero en bonito. ■

ATENTO A...

LA OPORTUNIDAD DE CONVERTIR TUS SUEÑOS EN REALIDAD...



Ésta es tu oportunidad de comprar y conducir algunos de los modelos Porsche menos conocidos, que son los que hacen que este *Need For Speed* sea tan atractivo. Además de los modelos convencionales, también hay vehículos diseñados especialmente para la competición, aunque les cueste dar la talla en algunas de las carreras.



LO MEJOR
- Muchos coches y muy sexys
- Montones de modos
- Multipantalla para cuatro jugadores

LO PEOR
- Controles durillos
- Los Porsche de verdad son mejores
- Nada nuevo en el horizonte

PREVIO AVISO

Hay que reconocer que, con el patrocinio Porsche, este juego funciona de perlas. Pero se parece un pelín demasiado a *Gran Turismo*, por muchos modos únicos que haya. Aún así, está bien.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Sony
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

Tombi 2

VUELVE TOMBI, EL HÉROE MÁS ESTRAFALARIO Y ROCAMBOLESCO DE PLAYSTATION

Tener el pelo rosa, andar por ahí en calzoncillos y dedicarse a matar cerdos —sí, exacto, esos animales de granja que huelen tan mal— ladrones de oro, es un estilo de vida demasiado extravagante incluso para un personaje de videojuego. Pero entonces, ¿qué demonios hace Tombi corriendo por ahí con esas pintas?

Pues todo se remonta a hace más de año y medio, cuando Sony nos sorprendió a todos con un juego llamado *Tombi*. Era una especie de mezcla entre plataformas y rol, bastante modesto y con gráficos en 2D. En él tenías que dirigir a este exótico personaje por una serie de sitios, con el fin último de eliminar a una raza de cerdos que se dedicaban a robar el oro de la gente.

«*Tombi 2* está lleno de obstáculos y desniveles»

Ahora, en *Tombi 2*, el exótico personaje de Sony ha vuelto. Su mayor preocupación es Tabby, una antigua amiguita suya de la infancia que ha desaparecido misteriosamente. Nadie sabe si se ha perdido o si ha sido secuestrada por los cerdos. Por eso Tombi, que tiene un gran corazón, se adentrará en las tierras de estos sucios animales para buscarla. ¡Qué bonito!

En *Tombi 2* encontrarás multitud de puzzles y secretos. Para avanzar en el juego, Tombi tendrá que ayudar a la gente a realizar una serie de tareas como apagar un fuego o dar de beber a un hombre. A cambio de esta ayuda, la gente le recompensará con dinero u objetos que podrá utilizar más tarde. En el juego original, el verdadero problema era que no quedaba muy claro cómo se debían llevar a cabo estas tareas, y te hacías un verdadero lío. Sin embargo, en *Tombi 2* parece que habrá más información y los puzzles se resolverán de una forma más lógica.

No obstante, estos puzzles no serán el único reto que encontrarás en el juego. *Tombi 2* está lleno de obstáculos, desniveles y otros peligros. Tendrás que colgarte por cadenas y cuerdas, saltar por encima del mar o la lava o conducir a toda velocidad una vagoneta sin que se salga de la vía. Esto sin hablar de los enemigos que encontrarás en el camino: cangrejos, gaviotas, llamas de fuego vivientes, plantas carnívoras y, por supuesto, los cerdos. Además, esta segunda parte de las aventuras de Tombi se ha diseñado con gráficos en 3D en alta resolución. El aspecto general del juego es precioso, y el movimiento resulta muy suave, aunque la acción sigue siendo en *scroll*, como sucedía en *Tarzan*. ¿Tendrá tanto éxito este *Tombi* como su antecesor? Sus indiscutibles mejoras son un buen principio... ■





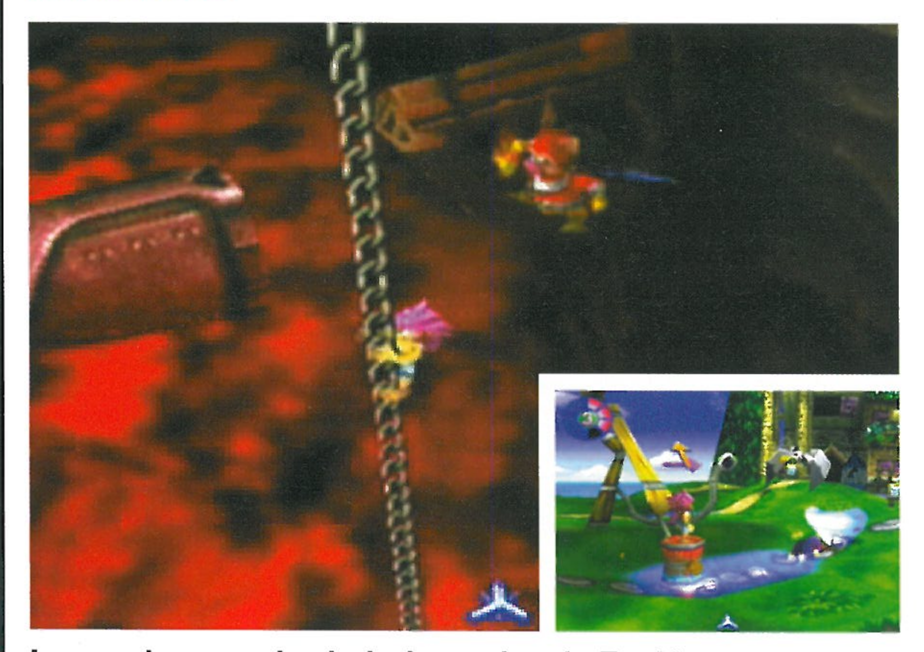
El aspecto del juego es precioso, con gráficos en alta resolución y muchísimo colorido



En todos los niveles te encontrarás con toda suerte de personajes, siempre estrafalarios y charlatanes

ATENTO A ...

LOS ENEMIGOS



Los cerdos son el principal enemigo de Tombi, pero además, nuestro personaje rosado se peleará con todo tipo de animales, vegetales y elementos: cangrejos, gaviotas, llamas de fuego, plantas carnívoras...



LO MEJOR

- Niveles preciosos y gran resolución
- Gráficos completamente en 3D
- Información de lo que hay que hacer

LO PEOR

- El control da algunos problemas
- Puzzles todavía bastante ilógicos
- Acción en 2D

PREVIO AVISO

Aunque gráficamente es mucho mejor que su antecesor, los problemas de puzzles sin la menor lógica y un control incómodo parecen haber sobrevivido en esta segunda parte. Ya veremos...

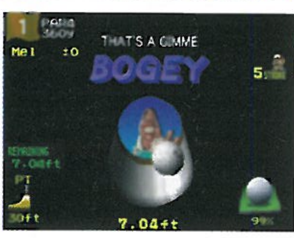


Distribuidor: Sony
Fabricante: Clap Hanz
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

Everybody's Golf 2

¡PODER PARA EL PUEBLO! ASÍ OPINA SONY CON ESTE SIMULADOR DE GOLF QUE SE ALEJA DE LAS CAPTURAS DE MOVIMIENTO Y DEMÁS CHORRADAS...





A pesar de la sencillez del sistema de controles, *Everybody's Golf 2* cuenta con todas las opciones que esperarías encontrar en un juego de golf más tradicional. Además de esta espléndida vista desde el interior del hoyo



Los golfistas con los que juegas se parecen más al vecino del quinto que a las rutilantes estrellas que salen en la tele. Vamos, un juego para todos...

Los juegos de golf nunca han destacado por su originalidad ni por su grado de innovación. De hecho, sería justo decir que apenas han cambiado un ápice desde los tiempos de Maricastaña, cuando los trogloditas atizaban sus pelotitas poligonales con las cachiporras. Everybody´s Golf 2 no es una excepción, pero lo que hace a este juego diferente —como indica el título en inglés— es que es literalmente accesible para todo el mundo. La selección de palos, la intensidad del golpe, las pasadas por encima del agujero; todo esto y mucho más puede hacerse con un simple golpecito de botón. Nada de enzarzarse en pantallas de menús o buscando mapas diminutos que no merecen ni el esfuerzo...

Además de los habituales modos de Torneo y Multijugador, que admiten hasta cuatro jugadores, también hay extras tipo *Smash Court Tennis* en las partidas individuales; personajes adicionales con los que jugar, nuevos campos, y hasta diferentes tipos de palos y pelotas. Al principio, hay 13 golfistas (aunque al jugar seguro que descubres uno o dos personajes ocultos) y todos tienen características diferentes que irás aprendiendo a la que empieces a jugar con ellos. Los personajes más musculosos, por ejemplo, pueden golpear la bola más fuerte.

Así, cuando selecciones un palo para ejecutar un golpe, no te dirán el alcance del palo, sino el alcance del palo cuando lo usa el personaje que llevas en ese momento.

Puedes elegir entre seis campos completos diferentes, aunque sólo dos son accesibles desde el principio. En cuestión de gráficos, los campos son impresionantes de verdad, sobre todo cuando utilizas la opción de sobrevolarlos de forma manual. La naturaleza relativamente simple de los escenarios puede inducir a engaño. Si te confías en cualquiera de los hoyos tu tarjeta puede acabar con más golpes que un borracho en los autos de choque.

«Los más musculosos pueden golpear más fuerte»

El último juego que intentó simplificar el golf fue *Cyber Tiger* pero, por desgracia, se quedó sin una gota de realismo. Afortunadamente, los principios físicos de *Everybody´s Golf 2* son tan buenos como los que encuentras en los juegos de golf más «serios». La única diferencia es que *Everybody´s Golf 2* es mucho más fácil de dominar y mucho más difícil de abandonar.

ATENTO A...

LOS DIFERENTES JUEGOS DE PALOS Y BOLAS



Al ganar torneos en el modo individual conseguirás varios extras. Éstos incluyen nuevos comentaristas y algunos palos y bolas ligeramente especiales con los que jugar en tu próxima competición.

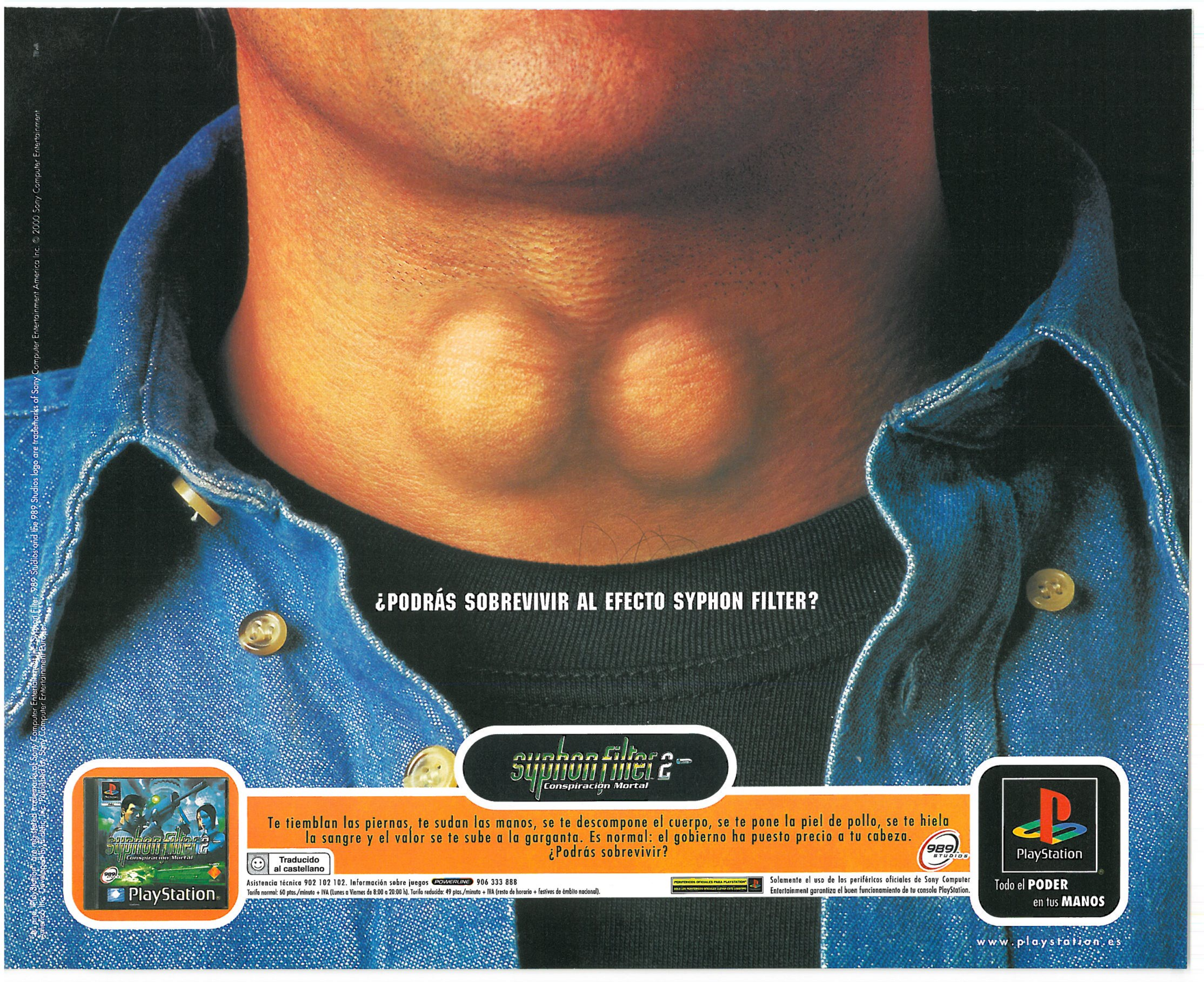


LO MEJOR
- Muchos campos
- Gráficos estupendos
- Llegar y jugar

LO PEOR
- Pobres animaciones de los personajes
- ¿Un pelín fácil?
- No para todos los gustos

PREVIO AVISO

A pesar del estilo caricaturesco de los gráficos, *Everybody's Golf 2* tiene toda la pinta de ser uno de los juegos de golf más recomendables y accesibles que existen hasta el momento para PlayStation. Tampoco es que sea una hazaña, teniendo en cuenta que ya estuvo por aquí *Cyber Tiger*...


¿PODRÁS SOBREVIVIR AL EFECTO SYPHON FILTER?
Syphon Filter 2
Conspiración Mortal
Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta. Es normal: el gobierno ha puesto precio a tu cabeza. ¿Podrás sobrevivir?
Traducido al castellano
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
989 Studios
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
Sony Computer Entertainment America Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment

CONCURSO

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

¡Preparados! ¡Listos! ¡Yaaaaa! Corre, salta, rema, levanta peso, vuela con la pértiga... Para ser un gran atleta hace falta mucha preparación, sacrificio, entrega, renuncia, dedicación, concentración... Las pruebas son duras y los adversarios, muy buenos. ¿Que no quieres levantarte del sillón? Pues tendrás que conformarte con llegar a la meta en tu PlayStation; pero hasta para eso tendrás que esforzarte. Así que deja de practicar el «sillón ball», estrújate las neuronas un poquito, contesta a las preguntas adecuadamente y escribe. El esfuerzo no es demasiado y la recompensa puede ser sublime: ¡UNA MEDALLA DE ORO VIRTUAL! Casi *ná*.

LAS PREGUNTAS

1. ¿Cuántas pruebas distintas hay en *International Track & Field 2*?
2. ¿Qué compañía ha desarrollado el título?
3. ¿Cuántos jugadores pueden competir?
4. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
5. ¿Incluye *International Track & Field 2* la prueba de salto de trampolín?

LOS PREMIOS

• Primer premio: un juego completo *International Track & Field 2*, un porta CD y una tarjeta de memoria de 8 MB.
• Segundo premio: un juego completo *International Track & Field 2* y un porta CD.
• Tercer a quinto premio: un juego completo *International Track & Field 2*.

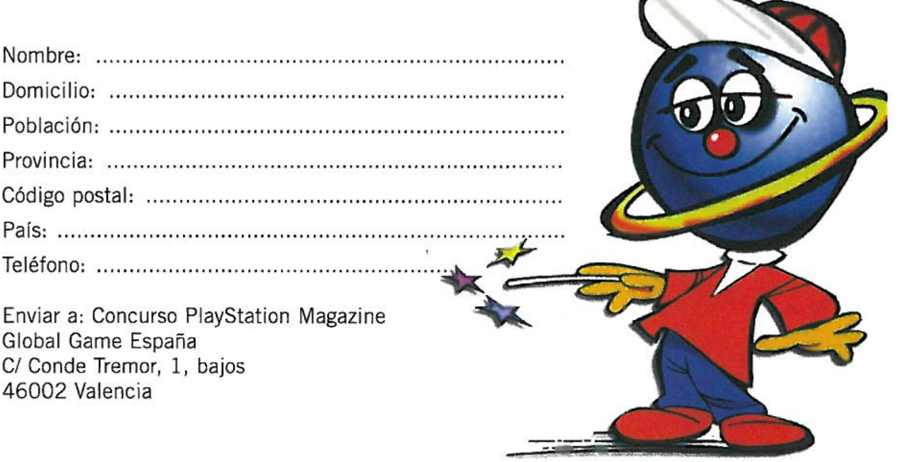
BASES DEL CONCURSO

• Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
• No existen premios en metálico alternativos.
• Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 31 de mayo. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
• El sorteo se celebrará el día 1 de junio.
• Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
• El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
• Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.

Recorta por aquí

Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Provincia: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Enviar a: Concurso PlayStation Magazine
Global Game España
C/ Conde Tremor, 1, bajos
46002 Valencia



Mascotte Global Game

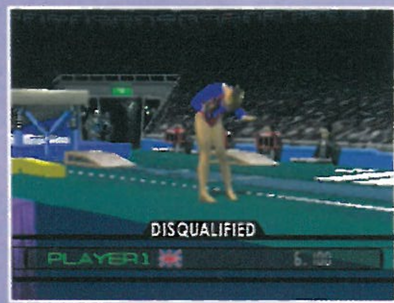
Respuestas:

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....



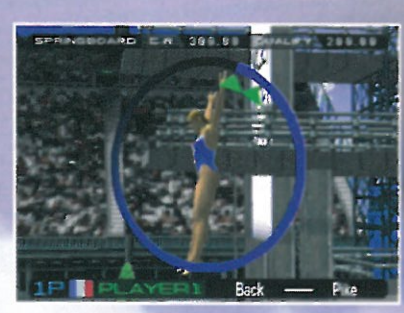














DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

• **Madrid**
Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

• **Madrid**
Centro Comercial Alcalá Norte
Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

• **Madrid**
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

• **Valladolid**
La Merced, 4 (junto Plaza Sta. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

• **Valencia**
Conde Trenor, 1
(Nueva central)

• **Valencia**
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

• **Valencia - Quart de Poblet**
Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

• **Valencia - Alzira**
Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

• **Albacete**
San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

• **Las Palmas**
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

• **Tenerife - La Orotava**
Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

• **Tenerife - Sta. Cruz**
Prolongación Ramón y Cajal, 7
Tel. 922.15.14.24

• **Zaragoza**
Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

• **Vitoria/Gasteiz**
Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

• **Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima apertura

• **San Sebastián/Donostia**
Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

• **Algeciras**
Urb. Villa Palma, Bloque 7, Local 1
Tel. 956.65.78.90

• **Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

• **Santiago de Compostela**
Centro Comercial Área Central
Local 25 M
Tel. 981.555.174

• **Melilla**
General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Distribuidor: Sony
Fabricante: Namco
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Ghoul Panic

SI APARECE UN FANTASMA EN CASA... ¡PUM! QUE NO QUEDE NI RASTRO. ENTRA EN LA CASA DEL TERROR DE NAMCO Y SAL LUCIENDO UNA SONRISA DE OREJA A OREJA



Dispara y exorciza... No importa si son jefes enormes o fantasmillas de tres al cuarto: apunta bien y pronto estarán haciendo las maletas de vuelta a su mundo etéreo

ATENTO A...

EL MODO AVENTURA CON CASA ENCANTADA ESTILO *RESI*



Apartándose claramente de los demás títulos del género, que te conducen por una ruta preestablecida por distintos escenarios, *Ghoul Panic* te brinda la oportunidad de elegir adónde quieres ir. Con las flechas de dirección puedes moverte por la mansión (hay ascensores para pasar de un piso a otro) y atravesar las puertas para entrar en nuevas secciones.

¿Un *Point Blank* con fantasmas? Pues algo así. *Ghoul Panic* es un juego con pistola que tiene algunas sorpresas en la recámara. Unos malvados fantasmas han convertido a todos los habitantes del pueblo en gatos y los han encerrado en una espeluznante mansión. Como buen minino armado hasta los dientes que eres, ha llegado el momento de abrirte paso a tiros para salvar a tus amigos felinos.

A pesar de que los enemigos son un hatajo de monigotes, los escenarios de *Ghoul Panic* hacen que la atmósfera del juego sea más realista de lo que cabría esperar. Las lámparas de petróleo resplandecen, los cofres de tesoros se abren y los rayos de luz danzan a tu alrededor, mientras avanzas temblando con un dedo preparado en el gatillo. Se intercalan fases de disparos frenéticas con paseos más calmados, en los que se premia la precisión o la rapidez. Es posible que dispongas de una sola bala para eliminar a un espíritu revoltoso, o que tengas que usar espejos para diferenciar qué mueca pertenece a un fantasma amigo y cuál a un espectro maligno.

El aspecto más destacado es el modo Adventure, que te sumerge en una especie de Resident Evil: Survivor Versión Light, ya que deberás disparar a las flechas direccionales que aparecen para abrirte camino por los pasillos laberínticos. En esta modalidad, deberás ser capaz de solucionar puzzles y disparar con habilidad para encontrar los objetos que te permitirán superar algunos obstáculos (como unas tenazas para cortar barras de acero o un martillo para derribar una pared). No es que vayas a estrujarte el cerebro con ellos, pero al menos aportan un poco de variedad a todo este deambular pistolero.

Está claro que en Namco intentan resolver uno de los mayores problemas con los anteriores juegos de pistolas: su escasa adictividad. Las opciones para dos jugadores y Adventure algo ayudan, pero el verdadero incentivo para seguir jugando es el modo Survival. En esta modalidad, que cuenta con cuatro niveles de dificultad, del «hard» (difícil) al «mental» (sólo para chiflados), aparecerán más fantasmas y cada vez dispondrás de menos tiempo y menos balas. De hecho, el asunto se complica hasta niveles increíbles, ya que los objetivos a los que no debes disparar (fantasmas-bomba, gatos) no paran de crecer, y los que tienes que acribillar se esconden detrás de objetos o se camuflan en la oscuridad. En resumen, por las venas de *Ghoul Panic* corre ectoplasma puro y se nos hace la boca agua esperando la versión de *review* en nuestras manos. ■

> **«Por sus venas corre puro ectoplasma...»**

PSMag OPINA

LO MEJOR
- Escenarios atmosféricos
- Dibujos caricaturescos
- Mucha variedad

LO PEOR
- Bastante irreflexivo
- Ni gota de sangre
- Nada del otro mundo

PREVIO AVISO
Por mucha sofisticación que alcancemos en materia de juegos, siempre habrá un lugar para los títulos que impliquen mover una pistola por la pantalla y jugar a indios y vaqueros... *Ghoul Panic* aún tiene un largo futuro por delante.

Distribuidor: EA
Fabricante: EA
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: Sí

Street Sk8ter 2

LLEGA LA SEGUNDA ENTREGA DEL PRIMER TÍTULO DE *SKATEBOARD* PARA PLAYSTATION...

Si te encantó *Tony Hawk's Skateboarding*, pero te dejó algo frío por la falta de cuadros por segundo en algunas pistas y la ausencia de acrobacias importantes, aquí tienes *Street Sk8ter 2*: la continuación del primer título de monopatines de PlayStation (aunque éste es mucho más divertido, por suerte).

Street Sk8ter 2 pretende demostrar que este deporte callejero y minoritario tiene todavía mucho que ofrecer en PlayStation.

El juego consiste, básicamente, en patinar contrarreloj por un circuito predeterminado lleno de obstáculos y *checkpoints*, practicando todo tipo de saltos, movimientos y acrobacias, para conseguir el mayor número de puntos posible al final del recorrido. Podrás practicar cantidad de movimientos: Handplant (hacer el pino sobre el borde de la U), Slide (deslizarse con la tabla por un bordillo), Stalefish (sacar un pie en el aire fuera de la tabla), y así hasta un sinfín de movimientos diferentes.

> **«El control no resulta tan intuitivo como el de *Tony Hawk*»**

El juego está diseñado con una estructura de niveles que te obligará a mejorar con cada pista el número y la dificultad de tus movimientos. Para superar cada nivel, tendrás que recorrerlo en un tiempo determinado, aprovechando los *checkpoints* para conseguir más segundos. Pero además, durante el trazado, deberás conseguir un número preestablecido de puntos. Cada vez que completes un nivel conseguirás una serie de Bonus con los que mejorar las características de tu personaje. Al principio del juego puedes elegir entre cuatro personajes distintos, y cada uno tiene un nivel diferente en las cinco categorías de habilidad como *skater*: velocidad, aceleración, agilidad, fuerza y salto. Con los bonos, estas cualidades aumentarán.

Otra de las novedades de *Street Sk8ter 2* respecto a su antecesor son los ítems; a lo largo de los circuitos encontrarás unas bolas de colores situadas en lugares de difícil acceso. Si consigues alcanzarlas, obtendrás un montón de puntos extra. El control es preciso y ágil, y te permite aprender con rapidez, pero no resulta tan intuitivo como el de *Tony Hawk*. La razón de esto es sencilla: *Street Sk8ter* te permite hacer acrobacias poniéndote boca abajo sobre los bordes de las Us y demás obstáculos, y eso es algo que no podías hacer en *Tony Hawk*.

No obstante, la curva de aprendizaje es buena, y los gráficos son suaves, muy fluidos. Parece que *Street Sk8ter* tiene todo lo que le faltaba a *Tony Hawk*, y viceversa... ¿quién ganará esta competición?

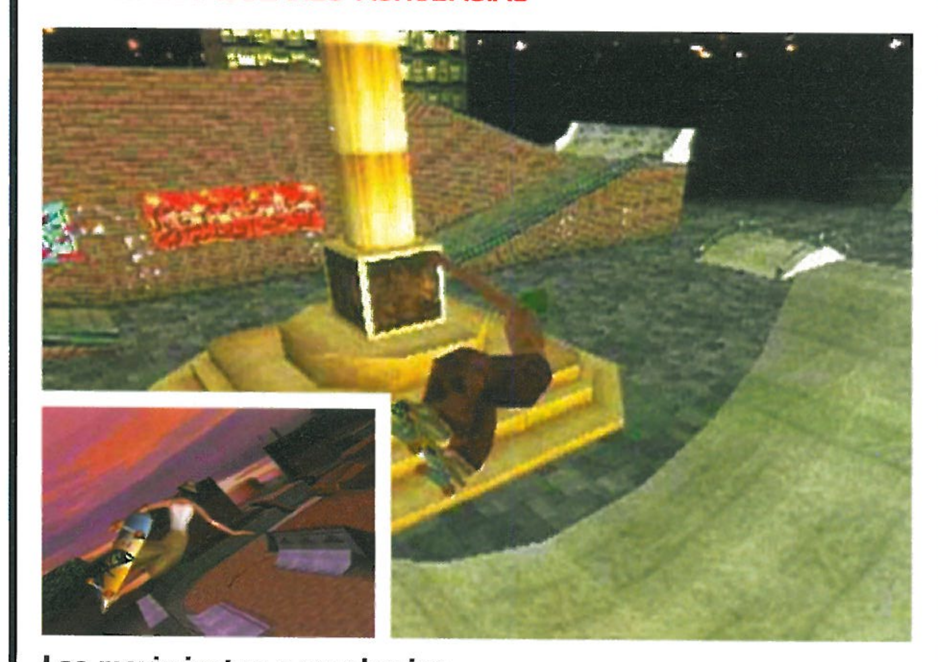




¡Oh, cielos! ¡Mira eso! ¿Crees que podrías igualarlo en la vida real? Probablemente, no. El *skateboard* es un deporte demasiado peligroso para la mayoría de nosotros. Será mejor que nos conformemos con disfrutarlo desde el sofá...

ATENTO A ...

LAS ESPECTACULARES ACROBACIAS



Los movimientos y acrobacias más espectaculares que jamás hubieras soñado ver en tu PlayStation, serán ahora muy accesibles. El juego tiene una curva de aprendizaje muy rápida, que te permite aprender a realizar las maniobras más espectaculares en poco tiempo.



LO MEJOR
- Un arcade rápido, divertido y vistoso
- Movimientos espectaculares
- Buena curva de aprendizaje

LO PEOR
- Un control pocointuitivo
- Faltan los aéreos de 360º y 540º
- Los gráficos podrían mejorarse

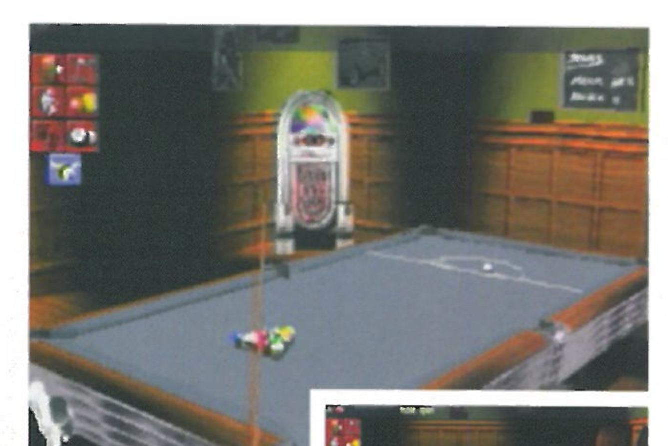
PREVIO AVISO

Street Sk8ter 2 promete ser más completo que *Tony Hawk* en cuanto a movimientos y obstáculos, pero sus gráficos –algo más simples– y su control –algo más complicado– podrían ser un problema a la hora de las comparaciones.

Distribuidor: Virgin
Fabricante: Awesome
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Jimmy White's 2: Cueball

SI PARA JUGAR AL BILLAR EN TU BARRIO TIENES QUE HACER COLA DURANTE HORAS, TENEMOS LA SOLUCIÓN: JUEGA DESDE TU PROPIA CASA



La espectacular mansión del señor White te ofrece todo tipo de diversiones, desde la imprescindible mesa de billar a una vetusta jukebox





Intercala una partida de dardos con el clásico *Dropzone*, la versión propia de Archer Maclean del juego *Defender*

Desde siempre en *PSMag* hemos estado a favor de... bueno, de celebrar las reuniones de trabajo en el bar de la esquina. Y uno de los motivos para alargar estas reuniones es la oportunidad de echar una partidita al billar. La popularidad de este juego entre los miembros de la redacción se debe a que requiere habilidad, inteligencia, puntería... y a que, además, el billar está fuera de la oficina.

Pero la pregunta es: ¿puede un videojuego ofrecernos tanto? De hecho, el señor Maclean ha juntado varios juegos típicos de pub para todos aquellos tan vagos que ya ni siquiera pueden pensar en acercarse al bar de la esquina.

Evidentemente, lo que domina el panorama es la mesa de billar convencional y la de *snooker*, que además te permiten personalizar las reglas de juego o disponer las bolas como desees para practicar. Pero la casa de Jimmy White, uno de los jugadores de *snooker* más famosos, cuenta con varios juegos más repartidos por las distintas habitaciones —al menos en la versión poligonal de las mismas. En la habitación con la mesa de *snooker* podemos encontrar también una diana de dardos y un tablero de damas. La sala del billar americano tiene una máquina arcade con *Dropzone* (un clon de *Defender*) y una tragaperras. En los cuatro juegos de competición directa pueden participar dos jugadores, aunque también existe la opción de jugar contra tu PlayStation, ya que Jimmy White ha reclutado a una serie de rivales cada vez más competentes, a quienes deberás vencer antes de enfrentarte por fin al famoso londinense. Puede que el señor White nunca haya ganado el Campeonato Mundial, pero seguro que hasta que no seas un verdadero experto en el complicado sistema de controles él te seguirá dando una paliza tras otra.

«Además del billar, en esta casa también hay una diana de dardos y un tablero de damas»

El sistema físico es ejemplar y puedes probarlo durante tus prácticas, gracias a la opción de trazado de la dirección, que muestra la trayectoria que seguirá cada bola. Aunque no sea una verdadera alternativa a las entrañables rasgaduras de tapete y las manchas de tiza en los dedos, seguro que con *Jimmy White's 2: Cueball* podrás mejorar tu estilo.

ATENTO A...

ESAS COMPLICADAS TACADAS QUE REQUIEREN CONCENTRACIÓN



Sir James se ha hecho famoso por el snooker, que es sin duda lo más enrevesado de este juego. Realmente es difícil conseguir que las bolas se dirijan adonde tú deseas. Pero gracias al modo de Práctica, que te permite colocar las bolas donde tú quieras, podrás irle pillando el tranquillo a esta complicada modalidad.



LO MEJOR
- Snooker y billar
- Reglas personalizables
- Jimmy White es el rey

LO PEOR
- Control complicado
- Moverse por casa es lento
- ¿Y las birras?

PREVIO AVISO

Si la PlayStation es la maravilla post-bareto de nuestra era, ¿habrá llegado el momento de quedarse en casa a jugar virtualmente a todo eso que antes se hacía por la noche? Sea como fuere, puedes usarlo para aumentar tu pericia «tapetil».

Dragon Valor

«QUÉ CALORCITO. Y QUÉ BIEN HUELE... MMM, MI MADRE DEBE DE ESTAR COCINANDO CARNE A LA BRASA... ¡AHHH!»

En este momento, Clovis, el héroe de turno, se da cuenta de que ese olor a parrillada no proviene de ningún cabrito asado... ¡Alguien ha chamuscado a su hermana Elena! Así empieza esta nueva aventura de Namco, en la que te verás sumergido en un mundo medieval lleno de bichos.

Al principio de la aventura controlas a Clovis, un joven que se convierte en cazador de dragones para vengar la muerte de su hermana, asada por el aliento de un dragón. Siguiendo un rumor, nuestro héroe llega al Imperio de Raxis para culminar su venganza, donde los Caballeros de Azale protagonizan una sangrienta rebelión contra la monarquía.

«Jugarás con generaciones de cazadores de dragones»

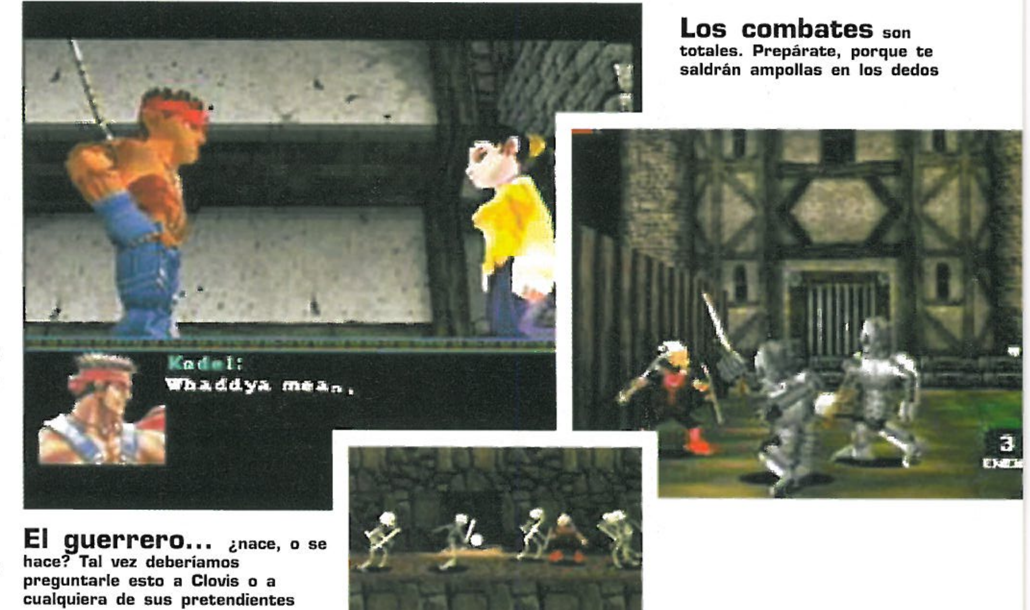
El juego avanza por capítulos, cada uno de los cuales contiene seis misiones distintas. Poco a poco, se irá desenmarañando una siniestra trama mediante la cual estos monstruos escamados pretenden resucitar al padre de todos los dragones. Así, se acaba creando un sólido trasfondo para un juego que recuerda a la tridimensionalidad arcade de *Fighting Force*. Todo ello, acompañado con una salsa de plataformas y condimentado con unas especias de RPG, hace de *Dragon Valor* un plato apetecible. No obstante, de momento le falta un pelín de sal.

Los elementos roleros son bastante básicos; la pantalla de estado se limita a enseñar los objetos que encuentras, y tu héroe sólo muestra dos características, fuerza y defensa. Además, no subes de nivel, ya que no ganas experiencia sino *power-ups*. En la pantalla de estado también podrás seleccionar tus hechizos que, para variar, son los de siempre: bolas de fuego, curación y demás.

Pero, de hecho, la acción se centra en los impresionantes combates con dragones poligonales que te esperan al final de cada capítulo. Todos tienen su punto débil, y tu trabajo consistirá en descubrirlo. Los hay, por ejemplo, que sentirán cosquillas al pegarles espadazos, y sólo podrás dañarles con determinada magia.

Otro punto fuerte de *Dragon Valor*, es que podrás jugar con varias generaciones de cazadores de dragones. Dependiendo de la pareja que escojas, tu héroe, los escenarios y la historia evolucionarán de diferente manera.

Así pues, *Dragon Valor* promete gustar tanto a los fanáticos del arcade en busca de algo más, como a los que les encanta acumular libros de conjuros (pero que están perdiendo la capacidad de combinar más de dos botones en menos de tres segundos). ■



Los combates son totales. Prepárate, porque te saldrán ampollas en los dedos

El guerrero... ¿nace, o se hace? Tal vez deberíamos preguntarle esto a Clovis o a cualquiera de sus pretendientes

ATENTO A ...

ESAS ENORMES LAGARTIJAS



Con lo enrollados que eran *Spyro* y su *troupe*... En *Dragon Valor*, el dragón que no te escupe fuego, te intenta machacar en mil pedazos o quiere convertirte en su nuevo mondadientes. Al enfrentarte a ellos, estarás en un escenario enorme que te permitirá intentar esquivar sus poderosos ataques.



LO MEJOR

- Combates con dragones espectaculares
- La variedad de jefecillos
- Posibilidad de ataques especiales

LO PEOR

- Falta de libertad entre capítulos; sensación de desarrollo lineal
- Puzzles demasiado sencillos

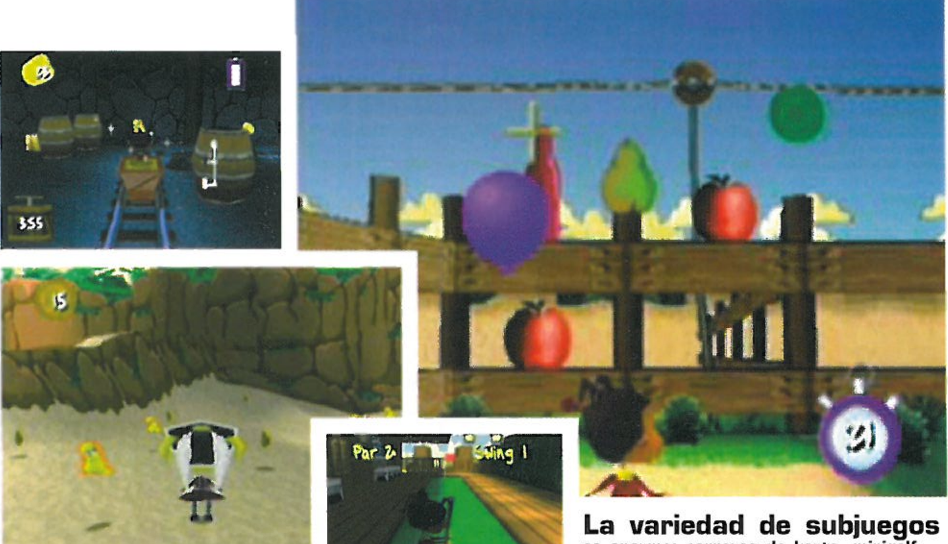
PREVIO AVISO

Le falta esa chispa que tienen los grandes juegos. Confiemos que los chicos de Namco sepan añadir más elementos RPG y más profundidad a los puzzles

Distribuidor: Proein
Fabricante: N-Space
Jugadores: De uno a cuatro (MultiTap)
Disponible: Sí

Rugrats: Excursión al estudio

REGRESA A TUS TIEMPOS DE CHUPETE Y BIBERÓN, Y CONVIÉRTETE EN UN HABILIDOSO BUSCADOR DE LLAVES...



La variedad de subjuegos es enorme: carreras de karts, minigolf, carreras en vagonetas... Es una lástima que todos los niveles sean tan fáciles

Una de las edades más tiernas de la vida es la niñez, esa época en la que creemos en los Reyes Magos, el ratoncito Pérez y la magia de David Copperfield. Si aún echas de menos aquellos tiempos, quizás te alegre ver *Rugrats: Excursión al estudio*, la segunda entrega de uno de los juegos más simpáticos e «infantiloides» de PlayStation.

Los Rugrats son los «protas» de una exitosa serie de televisión de dibujos animados, y ya protagonizaron un juego para la gris de Sony hace unos meses. En aquella ocasión, estos simpáticos personajillos se dedicaban a jugar por la casa en una serie de subjuegos variados no demasiado difíciles: un partidito de minigolf, una vuelta en un tanque de juguete recogiendo huevos de Pascua.

Aquí, la acción no es mucho más complicada. Al parecer, nos encontramos en los estudios donde se rueda la serie de dibujos de los Rugrats, y el más pequeño de estos traviesos niños se ha quedado encerrado en un armario. El problema es que para abrirlo necesitarás una serie de llaves que se han perdido, y para conseguirlas deberás superar varios subjuegos. Cada uno se encuentra en uno de los platós del estudio de televisión, donde se están rodando escenas distintas. Primero, tendrás que superar la prueba con el personaje al que pertenezca la escena, y luego, con el resto de los Rugrats. Cuando hayas logrado superar las pruebas en todos los escenarios y con todos los personajes, conseguirás las llaves que necesitas para abrir la puerta.

Los subjuegos son de lo más variado: carreras de karts, partidos de minigolf (como en el primer *Rugrats*), recoger unas monedas de oro en una playa antes de que se acabe el tiempo, raptar marcianos a bordo de una nave espacial, practicar el tiro al blanco, encontrar un cofre de oro en la isla del tesoro, conducir una vagoneta en busca de monedas...

«Los subjuegos son variados: carreras de karts, partidos de minigolf...»

La verdad es que ninguna de las pruebas es demasiado complicada, pero los Rugrats son tan simpáticos y el juego estará tan repleto de bromas, que te reirás un montón. Habrá una opción MultiTap que permitirá jugar a cuatro personas a la vez, aunque todavía no tenemos muy claro en qué consistirán las opciones multijugador.

Rugrats: Excursión al estudio será divertido por sus chistes y las voces y bromas de sus personajes, pero en gráficos y jugabilidad estará sólo un poco por encima de su antecesor. Y no parece mucho más largo...



LAS CARRERAS DE KARTS



Las carreras de karts son muy divertidas y están llenas de detalles graciosos. Por ejemplo, una de las armas que podrás usar es el pañal. Si lanzas un pañal y uno de tus contrincantes tropieza con él, se saldrá de la pista.



LO MEJOR
- Personajes divertidos y bromistas
- Subjuegos variados y simpáticos

LO PEOR
- Demasiado fácil, incluso para los más pequeños
- La cámara sigue dando problemas
- Control pobre

PREVIO AVISO
Si has visto el original, has visto éste. *Studio Tour* será un poco más bonito que el anterior *Rugrats*, con subjuegos nuevos, pero básicamente igual, con los mismos problemas de cámara, control y durabilidad.

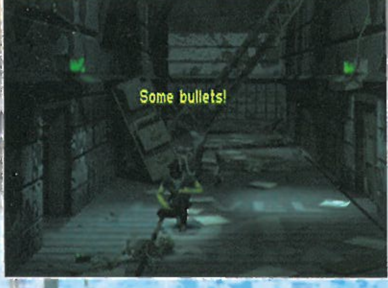


A SANGRE FRÍA

DATOS

Distribuidor: Sony
Fabricante: Revolution
Disponible: Junio
Formato: PlayStation1

OLVÍDATE DE PLAYSTATION2. ESTE AÑO PRESENCIAREMOS EL LANZAMIENTO DEL JUEGO MÁS AMBICIOSO PARA PLAYSTATION. *PSMAG* HA MOVIDO TODOS LOS HILOS POSIBLES PARA ACERCARTE LO ÚLTIMO DE REVOLUTION: *A SANGRE FRÍA*

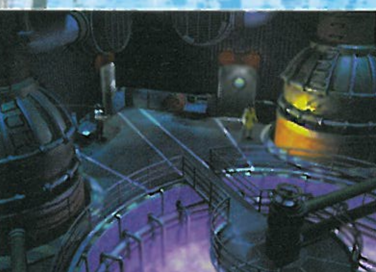






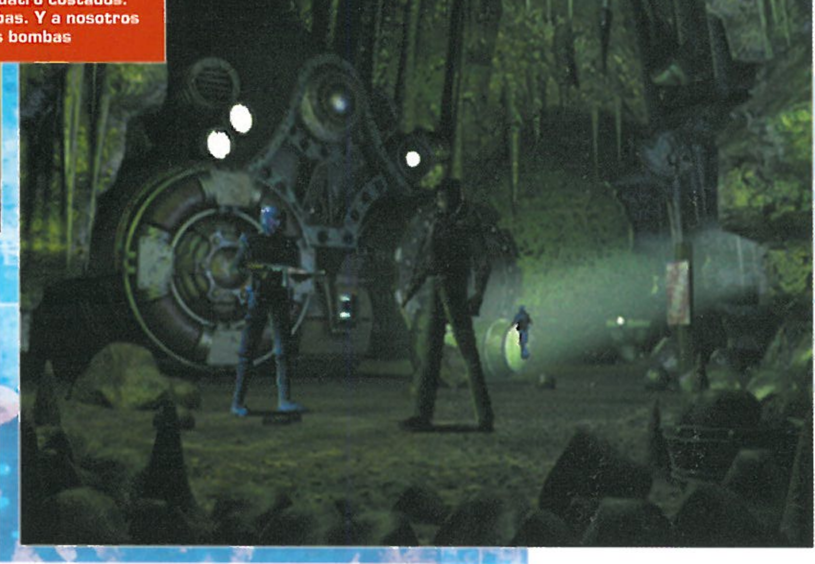


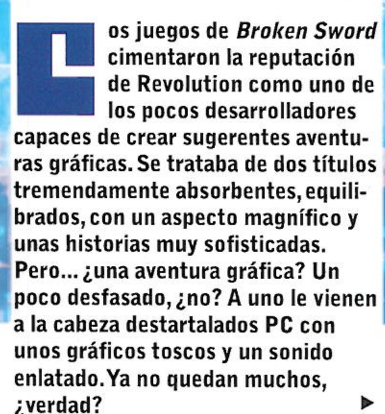
Contactos y trapicheos para conseguir la información más codiciada





A sangre fría rebosa tecnología por los cuatro costados. Sobre todo bombas. Y a nosotros nos encantan las bombas





Los juegos de *Broken Sword* cimentaron la reputación de Revolution como uno de los pocos desarrolladores capaces de crear sugerentes aventuras gráficas. Se trataba de dos títulos tremendamente absorbentes, equilibrados, con un aspecto magnífico y unas historias muy sofisticadas. Pero... ¿una aventura gráfica? Un poco desfasado, ¿no? A uno le vienen a la cabeza destartalados PC con unos gráficos toscos y un sonido enlatado. Ya no quedan muchos, ¿verdad? ▶

UN REPARTO QUE HIELA LA SANGRE

CORD

Su nombre es Cord, John Cord. Agente del MI6 (el servicio secreto británico) y el héroe de *A sangre fría*. Al principio del juego, Cord está siendo torturado. Por quién o por qué, no se sabe. Pero las torturas le devuelven (mediante un *flashback*) hasta una misión en apariencia rutinaria en la nueva república independiente rusa de Volgia...





NAGAROV

Cualquiera que sea descrito como «el tipo de personajes que representaba Peter Cushing» no puede ser otro que el taimado Dimitri Nagarov, el cruel dictador que ha usurpado el poder en Volgia y, cómo no, el archivillano de la obra. Al principio tortura a Cord, y se sabe que utiliza un doble para sus apariciones en público.



KOSTOV

«Imagínate a Hulk Hogan como un luchador ruso de la libertad», es la forma en la que a Charles Cecil le gusta describir al contacto de Cord en Volgia; el osuno Gregor Kostov de los VFF (Volgian Freedom Fighters). O sea, el tío cachas que viene de perlas para repartir mamporros.





CHI

Chi-King Cheung, una astuta agente china, desconfía de Cord incluso más que de los americanos. Cord se encuentra por primera vez con Chi en la primera misión de *A sangre fría*. En posteriores misiones, es tomada como rehén por los volgianos, y es posible que termines teniendo que confiar en ella. Pero, ¿hasta qué punto?





Por suerte, Revolution sabía dónde se metía cuando empezó a diseñar lo que se convertiría en *A sangre fría*, un thriller de espionaje que pretende mezclar acción y aventura con los principios de realización y guión de una gran película de Hollywood.

«Queríamos alejarnos de las aventuras gráficas», afirma el director de Revolution y productor ejecutivo de *A sangre fría*, Charles Cecil. «Pensamos que como mecanismo de juego estaba demasiado obsoleto. Hemos creado un juego de acción que se basa, principalmente, en el sigilo, pero también en disparar, con lo que se consigue un entorno muy emocionante.» La verdad es que todo este rollo del sigilo y los tiros puede sonar un poco a *Metal Gear Solid* o incluso a los *Resident Evils*, pero después de probar cinco minutos este juego uno se da cuenta de que Revolution está más interesado en crear un nuevo hito en los juegos con un buen argumento que en intentar superar al clásico de Konami.





Nuestro hombre coteja la información secreta. Ayudado por el soplón de Cecil

Como los anteriores juegos de *Broken Sword*, *A sangre fría* pretende contar un impresionante relato, en este caso, una historia de espionaje y traición situada en un futuro cercano. China y Estados Unidos están al borde de una conflicto bélico por culpa de Taiwan, y el nuevo estado independiente de Volgia (en algún lugar de la actual Rusia), rico en el escaso recurso de la nefalina azul, está gobernado con mano de hierro por el dictador Dimitri Nagarov.

La nefalina azul existe en la vida real y se cree que es la clave de la superconductividad a temperatura ambiente. En el juego, esto permite a los volgianos crear una tecnología informática y armamentística altamente avanzada y le proporciona a Nagarov una importante ventaja estratégica sobre los chinos y los americanos.

> **«Queríamos que los obstáculos estuvieran integrados de una forma lógica en el argumento»**
> **– Charles Cecil**

Y, en realidad, no tienes ni idea de todo esto, porque *A sangre fría* empieza de forma bastante confusa. Y lo hace a posta. En la intro de presentación aparece tu personaje (el agente del MI6, John Cord) torturado por Nagarov, mientras unos recuerdos cruzan por su mente y por la pantalla. Cord se ha venido abajo y no puede recordar cómo o por qué está aquí. Pero mientras le torturan empieza a revivir fragmentos de su pasado y, a la vez que su mente reproduce los hechos, el jugador entra en esos episodios del juego. De hecho, para cuando llegues al punto en el que Cord está siendo torturado, ya habrás jugado dos terceras partes de *A sangre fría*. La última parte es la que resuelve todo el embrollo.

Las minas de nefalina azul del estado ficticio de Volgia son el telón de fondo ideal para poner a prueba tus dotes sigilosas

Vale, esto puede parecer poco más que un elaborado trasfondo para que te adentres en las misiones, pero eso sería como decir que *Gran Turismo 2* no es más que un bonito juego de conducción. Charles Cecil se toma sus historias muy seriamente, analizando técnicas de guionaje y estructuras argumentales clásicas y aplicándolas a los juegos de Revolution. Afirma que la línea argumental fraccionada de *A sangre fría* es «una forma muy sugestiva de contar una historia para nosotros, los guionistas de juegos, porque puedes plantear la situación motivadora al principio y crear unas expectativas sobre lo que va a suceder. Pero al no saber por qué está sucediendo, se mantiene la intriga y la tensión». Sin embargo, como Cecil asegura, para Revolution la historia no es nunca una mera excusa para el juego; ambos están inextricablemente ligados.

«Cuando nos pusimos a diseñar *A sangre fría* —prosigue— decidimos que queríamos que los obstáculos estuvieran integrados de una forma lógica en el argumento, tal como hicimos en los *Broken Swords*, en vez de limitarse, simplemente, a incorporar puzzles tontos. Aunque —añade— es muy tentador incorporar puzzles tontos porque son mucho más fáciles de pensar.»

Cecil menciona estos puzzles como una de las razones del declive de las aventuras gráficas, y resulta difícil estar en desacuerdo con él. «La gente comprendía tan bien su funcionamiento —continúa— que inmediatamente podían ver las soluciones. Así que los desarrolladores intentaron detenerlos creando unos puzzles completamente ilógicos.»

La historia de *A sangre fría* se divide en nueve misiones. Tanto el ámbito de la historia como las dimensiones del juego ▶

AHORA, PRESTA ATENCIÓN, 007

Ningún espía que se precie estaría al completo sin una selección de artilugios al estilo Q. El que más vas a utilizar en *A sangre fría* es el Remora, un mazacote de reloj digital que parece directamente importado de los años setenta...

BASE DE DATOS DE REMORA

La función de base de datos de Remora te mantiene informado sobre qué es qué y quién es quién. Proporciona información del estado de la misión y sobre aquello que Cord y el MI6 saben acerca de los personajes, objetos y localizaciones de *A sangre fría*.

MAPA DE REMORA

El mapa te ayuda a orientarte durante una misión, mientras que el escáner de Remora es muy práctico a la hora de localizar a guardias y robots de patrulla. Cuando sepas dónde se encuentran, puedes decidir si los evitas o si te lanzas sobre ellos.

CONECTOR DE INFRARROJOS DE REMORA

El Remora también viene con un conector de infrarrojos que te permite enlazar con otros ordenadores. Acércate a uno y establece una conexión. De esta forma podrás entrar en la red informatizada volgiana, manejar componentes clave y obtener información.







Gracias a la tecnología de las cámaras ocultas pudimos espiar a los técnicos del proyecto

¿TIENES FUEGO?

¿Quieres saber cómo será *A sangre fría*? Pues aquí te damos una pista con la escena de introducción de una misión.



Después de subirse a un gigantesco tren volgiano, Cord se encuentra atrapado en una zona de inspección. Para salir, debe poner su única mina-lapa en esa puerta en el centro de la pantalla y apartarse todo lo que pueda.



Cord, todavía en las entrañas del tren, ha conseguido llegar hasta la ruidosa sala de máquinas. Sólo parece haber un modo de seguir; bajando por el lado izquierdo del motor. Sin embargo, el ascensor de servicio que hay al fondo no está aquí y no parece haber ningún modo de activarlo... ¿O sí?



Cuando Cord se acerca al elevador, su atención se desvía (o sea, gira la cabeza) hacia un detector de humo. Vaya... ¿no había un mechero en su inventario? Así que coloca su Zippo bajo el detector...



...y la alarma se dispara. Acto seguido viene un técnico, que se quedará algo sorprendido de encontrarse con un miembro del Servicio Secreto de Su Majestad. Gracias a él, el ascensor se encuentra aquí, así que lo único que tiene que hacer Cord es dispararle o aturdirle. Pero podría haber guardias arriba y un disparo les alertaría. Oh, éste es un mundo lleno de decisiones...



Una tenebrosa atmósfera pende sobre el juego. ¿Suspense? A raudales

▶ son inmensas, con más de 400 cámaras situadas en 300 localizaciones distintas. Como esta disparidad de números sugiere, cuando Cord va de una localización a otra, el juego a menudo «cambia» a un plano más cercano de la zona en la que se encuentra o de algo que está observando. Es una técnica muy conocida, que se lleva utilizando desde *Alone In The Dark* hasta la serie *Resident Evil*, pero Revolution está convencido de que su enfoque argumental ofrece algo único.

Revolution admite que toma su inspiración de cualquier sitio donde pueda encontrarla. Si un objeto de una habitación es utilizable, Cord girará la cabeza y lo mirará cuando se acerque a él. «No queríamos destacar los objetos porque creíamos que eso era un poco vulgar», explica Cecil. Igual que *Grim Fandango* para PC, apunta *PSMag*. «Sin duda», admite Cecil. «No nos avergüenza tomar una buena idea de otro.»

Ahora que aquellos interfaces tan fastidiosos de las aventuras gráficas de antaño se han quedado atrás, la acción en tiempo real es mucho más trepidante que en los anteriores títulos de Revolution. «Queríamos meter más presión al jugador», explica Cecil, «pero al mismo tiempo no debía ser una presión desmesurada». Así pues, en la mayoría de localizaciones no tendrás que liarte a tiros al instante, sino que tendrás tiempo de ver primero qué se cuece.



DE REVOLUCIONES VA LA COSA...

PSMag: *A sangre fría* aspira, claramente, a ciertas cualidades cinematográficas tanto en su aspecto como en su estructura. ¿Ha habido alguna película en especial que os haya influido?

Charles Cecil: Intentamos evitar a James Bond, porque es muy fácil caer en los tópicos del 007. La estructura de *Sospechosos habituales* y films de acción como *Heat* tuvieron más influencia. Resulta algo pretencioso decir que queríamos que fuera como esas películas, pero al menos esperamos transmitir su intensidad. Es una cuestión de combinar acción y un buen argumento.

¿Pero no está reñida la jugabilidad, que consiste en hacer cosas, con las historias, que consisten en contar cosas?

Personalmente, creo que si intentamos hacer y escribir juegos como si fueran films, entonces crearemos más desastres como las películas interactivas. Si nos fijamos en las películas e intentamos descubrir el mejor modo de aplicar lo que aprendemos al entretenimiento interactivo, luego empezaremos a ir en la buena dirección. En los films siempre se intenta hacer fracasar a los personajes en sus esfuerzos. En un juego, es algo muy similar. Estamos poniendo obstáculos al jugador. Siempre y cuando los obstáculos sean legítimos y divertidos...

¿Cómo crees que será el desarrollo de los juegos de argumento en el futuro?

Hay demasiada gente en esta industria que se limita a producir un juego que sólo es ligeramente superior al anterior. Si se pretende realizar un gran salto cualitativo (y no digo que necesariamente se pueda llevar a cabo) debe ser analizando lo que es la jugabilidad y determinar qué espera la gente para abordarlo desde un ángulo distinto.

Pero estos cambios vienen dictados por la tecnología, ¿no?

Sin lugar a dudas. Y, evidentemente, con PlayStation2 nos enfrentamos a un gran reto creativo. Estamos muy emocionados ante la nueva PlayStation, y para nosotros es un honor ser uno de los pocos fabricantes a quienes se les ha concedido la licencia. Tenemos que aprender. Tenemos que ampliar la teoría para aplicarla a la nueva tecnología porque las oportunidades que ofrece PlayStation2 suponen un punto y aparte. De hecho, fue la división de PlayStation2 de Sony quien se dirigió a nosotros. Su cometido desde Japón es crear juegos con emoción y pensaron en nosotros como personas que se toman este aspecto muy en serio, así que estoy ansioso por ver lo que se puede y no se puede hacer.

«Queríamos que el jugador se sintiera más presionado»

— Charles Cecil

«Me gustan los juegos donde se puede avanzar con rapidez»

— Charles Cecil

UN PASEO POR LA VIDA DE CHARLES CECIL

Revolution fue fundado por Charles Cecil, Tony Warriner y David Sykes. Primero Cecil se curtió codificando juegos de aventuras para ZX81, Spectrum y Amstrad. Revolution ha abanderado los juegos con argumento, al producir varias aventuras gráficas de prestigio.



1992 LURE OF THE TEMPTRESS

El primer juego de Revolution alcanzó los primeros puestos en las listas de ST, PC y Amiga con una cautivadora historia de espadas y brujería que ofrecía un mundo en tiempo real verdaderamente innovador (por aquellos tiempos).



1994 BENEATH A STEEL SKY

Otro número uno para Amiga, ST y PC. *BASS* (como se llegó a conocer universalmente) era un juego de ciencia-ficción donde brillaba el talento gráfico del dibujante de *Watchmen*, Dave Gibbons.



1996 BROKEN SWORD

El primer título de Revolution para PlayStation se sirvió de animadores formados en Disney y una banda sonora clásica de Barrington Pheloung para darle la atmósfera necesaria a una historia de misterio contemporáneo sobre los Caballeros Templarios.



1997 BROKEN SWORD II

George y Nico, de *Broken Sword*, cambiaron París y los Templarios por Sudamérica, una antigua profecía maya y un peligroso narcotraficante. *BSII* empleó el mismo equipo creativo que su predecesor.



Ahora sí que vamos bien. Una descomunal y peligrosa bomba para darle un poco de salsa al asunto

Sin embargo, es indispensable andarse con sigilo (al fin y al cabo, eres un espía, no un soldado). Cargarte a los soldados volgianos que patrullan por los sitios a tiro limpio tal vez te sirva a corto plazo, pero tus disparos alertarán a otros guardias que vendrán en tu búsqueda. Sobre cómo lo hará *A sangre fría* para alternar entre sigilo y disparos es algo que todavía se desconoce, ya que Revolution aún tiene que dar algunos retoques al juego antes de su lanzamiento. Sea cual sea el resultado, el juego y el argumento marchan a buen ritmo.

«Me gustan los juegos donde se puede avanzar con rapidez —afirma Cecil— por eso hemos creado grandes zonas para explorar. Y nunca obligaremos al personaje a tener que regresar al principio de una sección; queremos que el jugador siempre sienta que va progresando.»

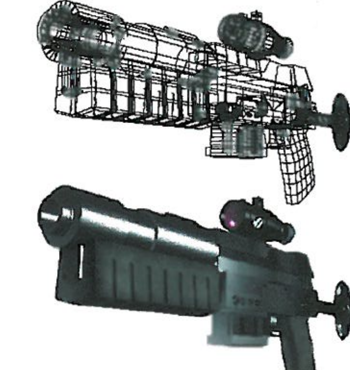
Así pues, *A sangre fría* es, al mismo tiempo, un *sigilo 'em up*, un juego de acción y una aventura, y a la vez incluye los gráficos y el argumento de una película taquillera de Hollywood. Muy ambicioso, ¿no? «Suena muy complicado pero, como en todas las buenas historias, en realidad es muy simple», asegura Cecil. «Pero esperemos que el jugador sólo se dé cuenta de ello en el clímax y luego exclame: '¡Así que era eso!'.»

Revolution tal vez se ha marcado unas cotas muy elevadas pero, a juzgar por la calidad de lo que hemos visto, *A sangre fría* muestra todos los signos de conducir lo que se conocía como aventura gráfica a un nuevo, atrevido y cinematográfico mundo. Reserva tus entradas ahora mismo.



Después de enviarnos los detalles de la operación vía *e-mail*, nuestro héroe huyó. Nunca más se supo de él...







LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME

La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, GamesWorld,, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, está abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 20 establecimientos más otras aperturas para los próximos meses.

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano.

La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de los establecimientos Global Game.

Ventajas de la tarjeta Global Game Platinum

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)

Los socios de nuestro club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)

Los poseedores de nuestra tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción. Además podrán suscribirse a sus revistas favoritas a un precio muy interesante.

Global Game Party (Fiestas)

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música (y alguna chica... no?), ésto es Global Game Party

Global Game Contest (torneos)

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amiguetes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuestralo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de nuestros establecimientos.

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Población: ______________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ______________________

Telefono: ______________________

Email: ______________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Conde Trenor, 1
46003 Valencia

N.SERIE

GLOBAL GAME

PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)





PlayStation Power



PSM

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Madrid 3	Centro Com. Alcalá Norte	
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Store - Valencia 3	Calle Conde Trenor, 1	Tel. 96.315.44.10
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Santiago	Centro Comercial Area Cental	
Global Game Point - Tenerife	Prolongación Ramon y Cajal, 7	
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	
Global Game Point - Melilla	C/ General Margallo, 5	
Global Game Point - San Sebastian	Calle Secundino Esnaola, 11	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.315.44.10

CÓMO PUNTUAMOS

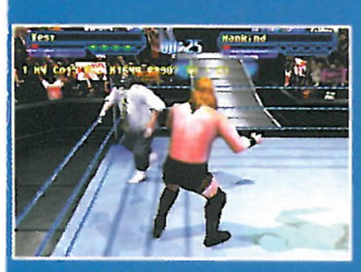
- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMag*



Fear Effect

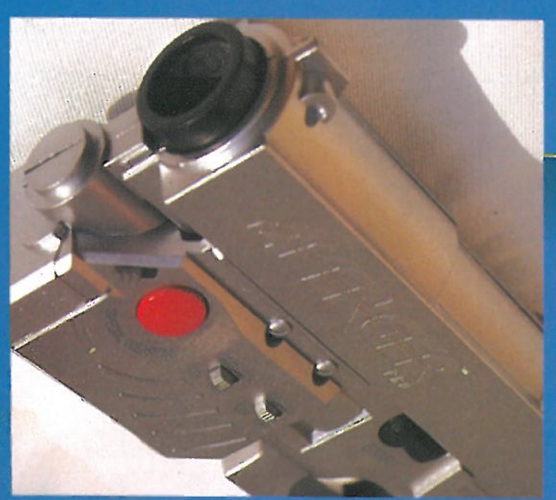


WWF Smack Down

JUEGO DEL MES



« Si no fuese por el copiloto, sería absolutamente perfecto. En cualquier caso, un 10/10 es poco»



¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!





Las carreras nocturnas son fantásticas, pero con un leve roce en la parte delantera, te quedas sin luces. Con un golpe en un lado se rompe una, luego la otra... ¡y casi no puedes ver!

HAN TERMINADO LOS DÍAS DE GLORIA PARA COLIN MCRAE RALLY. INFOGRAMES VA A INTENTAR DESBANCAR A CODEMASTERS CON ESTE NUEVO MONSTRUO DE LAS CARRERAS.



Michelin Rally Masters

«Después de ver algo así, resulta muy complicado

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Digital Illusions
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

¿Quién lo iba a decir? Desde el brillante *V-Rally* original, Infogrames no había protagonizado ninguna revelación en el mundo de las carreras. *V-Rally 2* estaba bien, pero no era lo que esperábamos, y se quedaba a medio camino entre el *V-Rally* original y el todavía superior *Colin McRae. Le Mans* tampoco era un digno competidor de *GT* o *GT2*, con lo que terminamos por convencernos de que la guerra de las carreras de coches sería definitivamente lidiada entre Codemasters y Polyphony Digital.

Cuando vimos hace poco tiempo la versión preliminar de *Colin McRae Rally 2*, se confirmaron nuestras sospechas: sería el mejor juego de rallies de PlayStation, si no pasaba algo terrible antes de su lanzamiento. Lo que ocurre es que... ha pasado algo terrible. *Rally Masters*.

El nuevo simulador de Infogrames es tan, tan bueno, que Codemasters no se ha atrevido siquiera a lanzar *Colin 2*, y lo ha retrasado hasta junio con la esperanza de mejorarlo para entonces. Suponemos que intentarán superar lo insuperable, *Rally Masters*, porque ya nos han confirmado que el retraso se debe a la inclusión de un modo para dos jugadores y «algunas opciones nuevas». Está claro que las «opciones nuevas» tendrán mucho que ver con las que pone a tu disposición el título de Infogrames, que entre otras cosas sorprende por la variedad y originalidad de sus modos de juego. Sí, *Colin 2* era lo mejor que habíamos visto hasta hace unas semanas, pero ahora... Vaya, tendría que mejorar mucho para ponerse a la altura de *Rally Masters*.

¿Qué tiene *RM* que no tengan los demás? La verdad es que todo. Todo en él es nuevo y sorprendente, brillante, superior. Lo primero que salta a la vista, por supuesto, son sus gráficos. No podrás creerte semejante calidad visual: alta resolución, texturas detalladísimas, un área renderizada enorme, fondos 2D que se convierten en escenario 3D al acercarte —como en *Road Rash 3D*, pero a lo bestia—, nubes de polvo, barro y nieve súperrealistas... Inigualable. Te aseguramos que después de ver algo así, resulta muy complicado soportar el aspecto del primer *Colin McRae* o de *Gran Turismo*. ¡Parecen gráficos de PC con aceleradora!

Pero después de los gráficos (sencillamente perfectos), debe haber más cosas, ¿no? Jugabi-



lidad, niveles, modos, realismo en la conducción, sensación de velocidad... Y al llegar aquí será cuando te sorprendas de verdad: ¡todo eso

Las cámaras son geniales, y la interior que muestra el salpicadero, cambia dependiendo del coche que lleves (aquí, las interiores son de un buggy y un Toyota Corolla)

soportar el aspecto del primer *Colin* o de *GT*»



también es perfecto! La conducción es aún más realista que la de *Colin* y su continuación. Las reacciones de cada coche son completamente distintas según su peso y tracción, y esto se nota especialmente al emplear el freno de mano o el de servicio. Un coche pequeño con tracción delantera, por ejemplo, reaccionará de una forma parecida con ambos frenos; mientras que uno de tracción total y mucho peso, sobrevirará mucho con el freno de mano y sólo perderá algo de velocidad y adherencia con el freno normal. Y bueno, esto es aplicable a todo, claro: dirección diferente, tiempos de frenada y aceleración distintos, más o menos inercia, mejor o peor adherencia...

¿Sorprendido? Pues eso no es nada: piensa que, además del realismo de los coches, está el realismo de las averías. El vehículo sufre daños a medida que te das golpes durante la carrera. Los daños afectan a la suspensión de cada rueda por separado, al motor, a la dirección, a los frenos... Cada parte del coche se va coloreando de verde a rojo a medida que se va estropeando. Cuando la suspensión de una o más de las ruedas está estropeada del todo, el coche no «bota» sobre esas ruedas. Esto significa que, al pasar un salto, la carrocería roza directamente contra los neumáticos, frenando el coche súbitamente. La adherencia sin suspensión es mínima, claro, y en la nieve, eso puede ser terrible...

El motor acelera más despacio a medida que se va estropeando, y cuando está rojo, ofrece una velocidad máxima ridícula, además de levantar una columna de humo enorme. Tendrás que evitar los golpes frontales. Especialmente, en las carreras nocturnas, ya que el más leve roce frontal acabará con tus faros y no verás apenas. Y bueno, podríamos seguir con el tema de las averías durante páginas y páginas, pero lamentablemente no tenemos tanto espacio.

Los modos de juego son otra de las principales razones por las que *Rally Masters* deja muy atrás a sus competidores. El modo principal es el que da nombre al juego, la Carrera de Campeones, cuyo nombre completo en la realidad es la «Michelin Rally Masters, Race of Champions». Esta prueba se celebra en un circuito doble cerrado en Gran Canaria, y es el protagonista de este modo de juego. ¿Un campeonato en el que sólo hay un circuito? Pues sí, aunque pueda sonar un poco raro. Sólo hay un circuito, pero muchos coches. El recorrido es un trazado doble (dos circuitos paralelos que se unen en un determinado punto), y un coche comienza la carrera donde termina el otro. Compiten sólo dos coches cada vez, y sus tiempos se contrastan con los de las otras parejas de pilotos que participan.

El circuito del Masters de Rally es bastante corto, de modo que la victoria o el fracaso casi siempre dependen de unas pocas décimas de segundo. Primero se compite con un coche pequeño de baja cilindrada, y después se va

CÓMO...

DERRAPAR COMO CARLOS SÁINZ



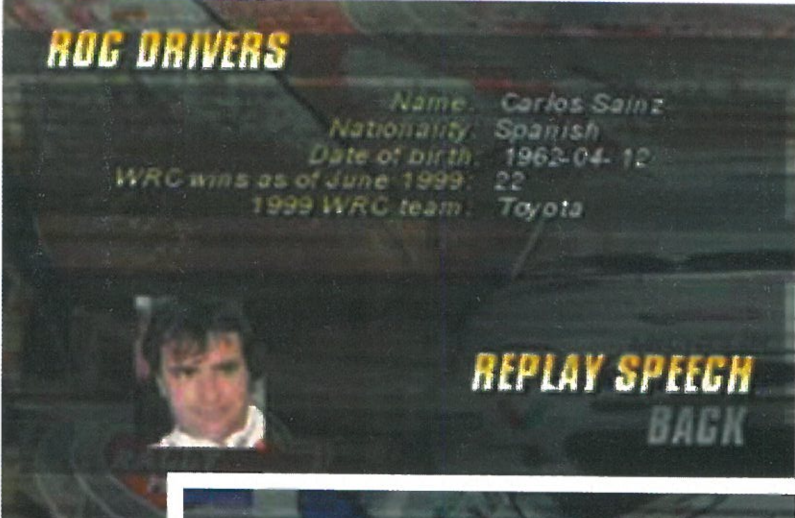
Lo mejor para aprender a derrapar es estudiar las repeticiones de las carreras para ver en qué tipos de curvas y suelo fallas más, y buscar una solución.



Siempre depende del coche que utilices, pero el procedimiento normal para las curvas más cerradas es reducir la velocidad con el freno de servicio y luego sobrevirar ayudándote con un par de toques rápidos al freno de mano (cuando menos rígido sea el terreno, más deberás mantener este freno). Lo malo es que, si no reduces la velocidad primero, puedes girar 180° y quedarte mirando en dirección contraria. Practica.



En cuanto a esto... Es lo que pasa cuando no reduces velocidad y, encima, no derrapas como es debido. ¡Tendrás que seguir insistiendo!





Multitud de modos de juego basados en competiciones y circuitos reales, con coches de verdad (WRC, Fórmula 2 y algunos clásicos) e incluso fichas técnicas de los pilotos reales. Aquí, nuestro imparable Carlos Sainz

El Celica antiguo de Toyota es uno de los modelos de F2 del Masters, y resulta idóneo para los rallies de Indonesia. Uno de nuestros preferidos







«La inteligencia artificial, tan humilde en la mayoría de los juegos de

aumentando. La suma de puntos por tiempos al final de todas las pruebas decide quién es el ganador. Pero tranquilo, que no vas a tener que conformarte con un solo circuito. Además de la Carrera de Campeones, celebrada en Gran Canaria, podrás competir en el Campeonato Rally Masters, la Copa Challenge Rally Masters y el Trofeo Rally Masters. El Campeonato Rally Masters es lo mismo que la Carrera de Campeones, pero en varios países. Las mismas pruebas de la Carrera de Campeones en el circuito de Inglaterra, en el de Suecia, en Italia... La Copa Challenge es algo parecido a las carreras de *V-Rally*: circuitos únicos, más largos, en los que compiten cuatro coches iguales a la vez. Pruebas largas y complicadas en las que la IA de tus adversarios y las averías son peores problemas que las más retorcidas curvas.

Y por último, el Trofeo Rally Masters, que es un rally estilo World Rally Championship, basado en tiempos (o sea, como en *Colin McRae Rally*). Podría decirse que, en total, *Rally Masters* es un compendio de los tipos de carrera de *V-Rally, Colin McRae, V-Rally 2* y, además, las carreras de circuitos dobles del Masters de Rally. O sea: cuatro juegos en uno. Si a esto le sumas un montón de circuitos por país, completamente distintos, y diversas opciones de clima (mañana, tarde, noche, lluvia y día), te encontrarás con el juego de rallies más completo de PlayStation hasta la fecha. Además del más detallado, realista, bonito, divertido...

La inteligencia artificial, tan humilde en la mayoría de los juegos de carreras, también sobresale en *Rally Masters*. Los adversarios no cometen los típicos fallos de todos los juegos, para que «notes que cometen fallos como tú», sino que efectivamente «cometen» fallos, porque lo hacen mal, y se la pegan en los sitios difíciles, como tú. Una curva tomada a demasiada velocidad, un obstáculo cerca del borde de la pista, una zona resbaladiza... Muchas veces te la pegarás y verás que, justo donde estás, hay marcas en el suelo de unos neumáticos: los de uno de tus adversarios, que también se la ha pegado allí. Aunque también, de vez en cuando, verás a un coche empotrado contra un árbol, echando humo, justo en la curva que tú has tomado bien de casualidad. ¡Es fantástico ver que son tan humanos! Es casi como un modo multijugador, incluso por la violencia de las salidas, donde todos los coches hacen lo imposible por ponerse a la cabeza.

La variedad de coches es más que suficiente: 17 modelos en total. Unos son WRC (los oficiales del World Rally Championship, como los que encontrarás en *Colin McRae 2*), otros de Fórmula 2 (los que compiten en el Masters) y otros clásicos, modelos que antiguamente participaron en rallies famosos, como el Celica que condujo Sainz o el genial Lancia Delta Integrale. Todos completamente distintos, con una conducción muy caracterís-







Gráficamente imponente, pero también variado. Algunos circuitos te recordarán lejanamente al primer *V-Rally*, pero otros ¡son casi como los de *Sega Rally 2*, en Dreamcast! Parece imposible, pero ahí están

carreras, también sobresale en Rally Masters. »

tica, y con todas las pegatinas pertinentes:. Otro de los puntos fuertes de *Rally Masters* son las cámaras: las mismas que en el primer *Colin McRae Rally*, pero con un funcionamiento más fiable y suave. Las dos exteriores se parecen mucho a las de *Sega Rally 2*, de Dreamcast. Las interiores, en cambio, con idénticas a las de *Colin McRae* pero con un campo de visión mayor, de manera que puedes utilizar la que muestra el salpicadero y el volante sin los problemas de visibilidad del juego de Codemasters.

Quizás la virtud más dudosa sean los comentarios del copiloto durante la carrera, muy similares a los de *Colin McRae* en cuanto a grados de curva y obstáculos, pero con dos pequeños «fallos»: un par de errores de traducción y el doblador de los comentarios al castellano. Las curvas en horquilla (o herradura, si prefieres), se han traducido como «giro», y te costará acostumbrarte a recordarlo cada vez que lo oigas. Y lo que el copiloto llama «peligro: bancos», son en realidad «vallas» en uno de los bordes de la curva. En cuanto a la voz del copiloto... ¡es muy sosa! Parece que vas con un tipo de lo más aburrido, carece totalmente de pasión.

Tanto es así, que cuando tiene que avisarte de varias cosas seguidas, lo hace tan despacio que te las encuentras antes de que termine de hablar. Si te está soltando algo como «Curva tres a la derecha; dentro, cinco a la izquierda; dentro giro a la derecha; peligro: bancos, no ceñirse», tú ya estás en el giro, ciñéndote, porque él todavía está diciendo «cinco a la izquierda». Naturalmente, esto sólo sucede en unas pocas ocasiones, en las que los comentarios se encadenan y tú vas muy rápido, pero cuando sucede es realmente molesto. Aparte de estos dos pequeños detalles, el sonido es fantástico. Efectos ambientales superiores incluso a los de *V-Rally* (los pájaros exóticos de Indonesia, los búhos en las carreras nocturnas, los aplausos de la gente), menús bien ambientados y muy amenos, con tiempos de carga mínimos; motores que suenan como los de verdad, con un estéreo genial en los adelantamientos...

Definitivamente, Infogrames ha dado el golpe maestro al género de las carreras de coches, o al menos al género de los rallies. El increíble realismo de la conducción y el impecable aspecto de los gráficos le sitúan muy por encima de los demás títulos de este estilo en cualquier soporte. Esto no quiere decir que *Colin McRae 2* vaya a ser un mal juego: será fantástico, mucho mejor que el anterior, pero... ¡es que con *Rally Masters* la escala del 1 al 10 se nos ha quedado pequeña! No te lo pierdas por nada del mundo. ■

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

COLIN McRAE RALLY
El rey del género hasta ahora. Peores gráficos que *Rally Masters*, pero una conducción casi igual de perfecta.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS: Impresionantes, parecen de ordenador con aceleradora. 10

■ JUGABILIDAD: Modos fabulosos, más de 40 circuitos... 10

■ ADICTIVIDAD: Al principio te parecerá algo difícil 9

■ CONCLUSIÓN
Si no fuese por el copiloto, sería absolutamente perfecto. En cualquier caso, un 10/10 es poco.









Nunca antes Mónaco había sido tan duro. El realismo es una idea genial, ¿no crees?

¿EL JUEGO DEFINITIVO DE FÓRMULA 1? PODRÍA SER... ¿PERO DE ELECTRONIC ARTS? ¿ES UNA BROMA?



F1 2000

«Los programadores de *F1 2000* conocían los modelos de

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	EA Sports
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

F1
Hasta ahora, el primero y F1'97 eran los mejores, pero ahora...

Estamos tan sorprendidos como tú, la verdad. No es que los juegos de EA sean malos, más bien todo lo contrario: la inmensa mayoría son bastante buenos, a veces brillantes (como *NFSIII, Medal of Honor* o *Road Rash 3D*); lo que ocurre es que, aunque la mayoría de sus juegos sean buenas, ninguno es rey de ningún género. Los *FIFA* siempre tendrán encima a los *ISS*, mejores con diferencia; los *NFS*, a excepción de la tercera parte, siempre han tenido encima a los *Test Drive, Gran Turismo* y compañía; y lo mismo les pasa siempre. EA lanza un juego y, casi en las mismas fechas, aparece otro de las mismas características pero mejor.

Sin embargo, *F1 2000* es la primera incursión de EA en la reina de las carreras, y hasta la fecha, todo el que ha probado suerte en este género sin experiencia, ha fracasado estrepitosamente. Si las carreras suelen ser un género duro, las de Fórmula 1 (las más rápidas), te puedes imaginar... ¡Pero lo han logrado! ¡Y con matrícula de honor!

Atención: sus detalladísimos gráficos en alta resolución, hacen que todos los *F1* de Psygnosis (reyes indiscutibles hasta ahora) parezcan sacos de píxeles en la pantalla; su sonido es bestial, con comentarios de tu equipo en tiempo real mediante radio y constante información sobre tiempos y posiciones personalizadas por la FIA; la velocidad es superior a la de todos los juegos de F1 hasta la fecha, incluidos *F1'97* y *Monaco Grand Prix*, y la licencia es, sencillamente, bestial.

EA se ha metido de lleno en el mundillo de la Fórmula 1, y prueba de ello son los modelos de los coches que aparecen en el juego. Se trata de los que se han estrenado en el campeonato de este año, y cuando el juego aterrizó en nuestras ávidas manos, muchos de ellos ni siquiera habían sido presentados públicamente. Esto, dicho de otro modo, significa que los programadores de *F1 2000* conocían los modelos de cada marca antes que nadie (televisión, otros equipos, revistas especializadas en carreras, etc.). Esto ha marcado un hito en la historia de las licencias, ya que hasta ahora nunca antes se había adelantado información sobre algo tan importante para un juego: datos técnicos, aspecto, telemetría, motor, publicidad... ¡EA supo todo eso al mismo tiempo que la mismísima FIA! Increíble. Hasta el mismísimo Marc Gené *lo flipa* con el juego, como verás en la página 98, y la verdad es que no es para menos. Los trazados son idénticos a los reales, ya que se han reproducido al milímetro. EA ha prescindido de muchos de los trucos sucios que se usaban en estos juegos hasta ahora, como los segundos más cortos de lo normal para hacer que los tiempos se parezcan a los de las carreras de verdad o como suavizar las curvas más complicadas para que el juego sea más sencillo... Nada de eso: *F1 2000* está basado fielmente en el campeonato de este año, para lo bueno y para lo malo. Ya te puedes ir preparando para una lucha encarnizada en Indianápolis, para un Mónaco más duro que nunca y para un Sepang reproducido al milímetro.

La IA es otro de los elementos más destacables del juego, más por la mecánica de los coches que por la conducción de los pilotos. Sí, claro, Michael Schumacher sigue estando pirado y Hakkinen hace gala de su técnica impecable y su mente calculadora, pero aparte de eso, están los coches. Aunque a los fans de nuestros chicos eso no les hará demasiada gracia, De la Rosa y Gené suelen ser los más afectados cuando la CPU decide que *a* alguien se le debe quemar el coche, junto con

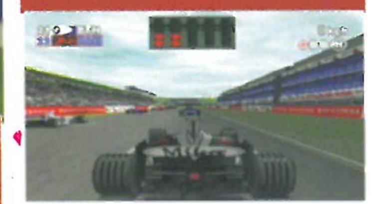




Los efectos de humo, polvo, los movimientos del volante, la forma en que se manchan las ruedas... Nada falla en ***F1 2000*** te costará creerlo.







Todas las cámaras funcionan a la perfección, sin ninguna que sea claramente más cómoda o que funcione mejor. Para todos los gustos, vaya.



La sensación de velocidad es bestial, y sólo se pierde algún cuadro que otro cuando la pantalla está abarrotada de coches. No sabemos cómo ha conseguido EA un motor gráfico así, pero nos encanta.

LAS ESCUDERÍAS

Hace menos de dos meses que las escuderías de Fórmula 1 han presentado sus nuevos modelos para la temporada del 2000. ¿Hay algún topo entre ellas, o simplemente se lo han chivado antes a los chicos de EA que al resto del mundo? Sea como sea, el caso es que *F1 2000*, es el juego más fiel y actualizado de cuantos han existido. Aquí encontrarás a todos los nuevos pilotos, los nuevos modelos, las nuevas incorporaciones, los datos telemétricos de las nuevas máquinas... ¿Cómo lo han hecho para saberlo antes que nadie?



Nuevo compañero para Schumacher.

Jaguar se incorpora esta temporada.

Ojalá el nuevo coche de De la Rosa sea mejor...

cada marca antes que nadie.»

otros monoplazas de marcas de clase media (Prost, Minardi, Benetton, Arrows...). Es una pasada ir tomando el rebufo de De la Rosa para adelantarle con un imponente Ferrari en la próxima curva y, justo cuando empiezas a girar, ver que de su coche emerge una enorme columna de humo al sonar una explosión... Sí, lo que estamos diciendo es que, en ocasiones, los motores explotan. Y suelen ser los motores de las marcas más humildes.

Las diferencias en cuanto a velocidad y peso también son notables de un modelo a otro, aunque menos. En lo que más se nota la superioridad de unas máquinas sobre otras es en cómo actúan cuando son controladas por la CPU. Sólo tienes que ver una repetición de los demás coches para darte cuenta: dos coches a la misma velocidad, un Arrows y un McLaren, salen paralelos en una recta, pero al final de la recta... ¡el McLaren lleva dos segundos al Arrows! Las aceleraciones son diferentes, y este detalle no se le escapa a la CPU ni a la tabla final de resultados.

Quizás lo más curioso de todo no es sólo que *F1 2000* sea el mejor juego de Fórmula 1 tratándose de un título de EA, sino algo aún más grave: que la versión de PlayStation le da mil patadas a la de PC. Independientemente de lo mucho que les gusten ambas versiones a los muchachos de *Al Salir de Clase* (o a los extras que salen antes de la serie, al menos), la realidad es bien distinta: el juego de PC es una vergüenza comparado con éste, y eso es algo sin precedentes. Nuestro *F1 2000* es más rápido, más detallado, más realista, más variado en cuanto a clima y luz, con mejores efectos de polvo, ruedas manchadas y daños en tiempo real... Es algo increíble.

Puestos a buscar fallos, podríamos decir que los comentarios de voz por radio son pocos, y no siempre correctos. A veces se te avisa tarde de que hay un área conflictiva; otras veces el equipo te dice la misma frase dos veces seguidas... Pero vaya, en ningún caso esto puede considerarse un «fallo». Simplemente, se echa un poco de menos el locutor de la carrera del primer *F1* de Psygnosis, de hace un porrón de años.

Y si comparamos *F1 2000* (con un 10/10) con otros juegos de carreras que *no* son de F1, tampoco está a la altura. *GT, Colin McRae* o *Rally Masters* seguirían estando, en calidad de juego, bastante por encima. Lo que ocurre es que *F1 2000* está muy por encima de los otros títulos de Fórmula 1 de PlayStation, nada más. Si quieres un juego de carreras con un 10/10 y te es indiferente el género, *Rally Masters* es, sin duda, la única opción correcta. *F1 2000* es, exclusivamente, para quienes busquen el mejor juego de F1 de PlayStation. ■

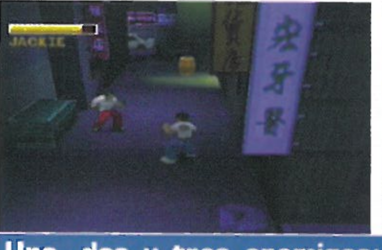


VEREDICTO

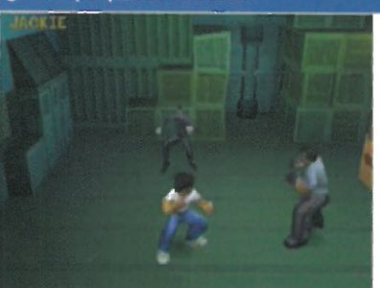
■ GRÁFICOS:	Muy detallados, muy rápidos y en alta resolución	9
■ JUGABILIDAD:	Un control impecable, sin los trucos sucios de siempre	10
■ ADICTIVIDAD:	Sólo lo dejarás cuando salga el de la próxima temporada.	10

■ CONCLUSIÓN
Sin duda es el mejor juego de Fq de PlayStation y exprime la licencia de la FIA hasta la última gota. Si te gusta este deporte no te lo puedes perder.





Uno, dos y tres enemigos: cada vez se va complicando más la cosa, ¿crees que podrás con más?









En los escenarios hay elementos interactivos. Jackie puede romper barriles, mover cajas, recoger sartenes y usarlas para repartir mamporros...

EL KARATECA MÁS DIVERTIDO DEL CINE SE PELEA AHORA EN TU PLAYSTATION

JACKIE CHAN'S Stuntmaster

« El juego está lleno de saltos y rutas paralelas por las que avanzar»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Radical Entertainment
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

FIGHTING FORCE 2
Similar, pero más tridimensional, con disparos de vez en cuando y la posibilidad de jugar con otra persona



Seguro que conoces a Jackie Chan, ese chinito tan simpático que ha protagonizado «pelis» como *Hora Punta* o *El Superchef*. Te mola, ¿no? Pues ahora tienes la posibilidad de vivir sus aventuras en tu consola, porque Sony presenta *Jackie Chan's Stuntmaster,* un juego en el que tendrás que poner a prueba tus reflejos y habilidad para partirte la cara en las calles de Nueva York. Sí, algo así como un «simulador de Jackie Chan».

Al parecer, el padre de Jackie ha sido secuestrado por el malo de turno, y nuestro héroe tendrá que recorrer Chinatown a golpe de patada y puñetazo para encontrarle.

El juego está lleno de saltos y rutas paralelas por las que avanzar y, dependiendo de la ruta que escojas, encontrarás distintos obstáculos y enemigos. Por ejemplo, si avanzas por las azoteas de los edificios, tendrás que jugártela saltando por los balcones y colgándote de cables de electricidad; mientras que si vas por el suelo, tu mayor problema serán los secuaces del malo malísimo. La acción es siempre frenética y divertida, y las secuencias de vídeo que se intercalan en la acción son geniales, sin tiempos de carga, como las de *Metal Gear Solid* pero en versión Jackie Chan. Tan pronto haces un combo sobre un enemigo, como te deslizas por un cable de alta tensión en una secuencia de vídeo. Por supuesto, al segundo siguiente estarás peleando de nuevo. Además, Jackie tiene un repertorio de movimientos que para sí lo quisiera el mismísimo Van Damme: patadas, puñetazos, varios combos, movimientos combinados con saltos, la posibilidad de andar unos pasos por la pared para dar la vuelta en el aire... Este tío no cambia ni en los juegos.

El sistema de control es bastante intuitivo, aunque por desgracia no lo suficientemente rápido. A veces te confundes a la hora de encarar a un enemigo, y no estás frente a él como te gustaría. Te acostumbrarás enseguida, pero resulta algo molesto. Y es que el juego casi siempre transcurre en *scroll,* como los viejos arcades de mamporros en 2D. No obstante, el movimiento de Jackie es bastante ágil, y puedes rectificar su posición con relativa comodidad.

Lo que sí se echa un poco en falta es algo más de dificultad. Un jugador avezado podrá pasarse el juego en un día, algo que se habría solucionado, al menos, con unos cuantos enemigos extra en todos los escenarios. Al menos, su sistema de juego basado en puntos garantiza bastante diversión si quieres volver a jugar en los niveles que ya has superado. Algo es algo.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	*Scroll* en 3D, pero bonitos y originales	7
JUGABILIDAD:	Control intuitivo, aunque lento	7
ADICTIVIDAD:	Hasta que no te lo pases, no pararás	8

CONCLUSIÓN
Si eres adulto, cómpralo porque te encantará; y si no lo eres, espera a que se lo compre el adulto más cercano para, al menos, probarlo



7 SOBRE 10

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS
EN ESPAÑA:

Madrid
Calle José Abascal, 16



Madrid
Calle Alcalá, 395
PUEBLO NUEVO

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
C/ Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
CIUDAD LINEAL



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1a

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22

Albacete
Calle San Antonio, 20

Las Palmas
Plaza Cairasco
(Alameda de Cólon)

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B

Melilla
C/ General Margallo, 5

Valencia - Cash & Carry
Calle Conde Trenor, 1b

Requisitos:

Población: 25.000 habitantes
Local: Céntrico, Cercanía Colegios, 70mq (mínimo)

Buscamos franquiciados en:

Cataluña: - Barcelona - Manresa - Sabadell - Lleida - Girona - Tarragona

Baleares: - Mallorca - Ibiza - Menorca

Andalucía: - Sevilla - Cordoba - Grandada - Huelva - Cádiz - Jaén - Malaga - Marbella

País Vasco: - Bilbao - Getxo - Irun

Aragón: - Huesca - Teruel

C.Valenciana: - Castellón - Alicante - Gandia

Extremadura: - Badajoz - Mérida

Galicia: - A Coruña - Pontevedra - Orense - Vigo

Cantabria: - Santander

Asturias - Oviedo - Gijón

Ceuta

C.Murcia - Murcia - Lorca

Castilla La Mancha - Toledo - Ciudad Real - Cuenca - Guadalajara

Castilla Y León - Leon - Salamanca - Zamora - Palencia - Ponferrada

Madrid - Alcobendas - Getafe - Madrid Norte - Madrid Moncloa - Alcalá de Henares - Leganés

Canarias: - Lanzarote

¿UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS EN FRANQUICIA?



LOS VIDEOJUEGOS SON UN NEGOCIO SERIO

Inversión necesaria:	15.000.000 Ptas
Canon de entrada:	3.990.000 Ptas
Facturación primer año:	45.000.000 Ptas
Royalty sobre venta:	NO
Stock Saving:	SI
Price Saving:	SI
Formación:	SI
Exclusiva:	SI
Financiación:	SI








Global Game es la primera y única franquicia europea que propone, en un mismo punto de venta, todo tipo de videojuegos. En nuestras tiendas se comercializan las diferentes plataformas y los periféricos de Sony, Nintendo, Sega y PC.
A través de una serie de soluciones informáticas, dotamos a nuestros franquiciados del software necesario para la gestión del punto de venta, con control en línea de los almacenes para conocer continuamente las tendencias de venta y prevenir rotura de stock. Además con la cláusula de contrato sobre la recompra del producto no vendido el franquiciado tiene la seguridad de tener en su poder uno stock siempre puesto al día.
Las tiendas Global Game son funcionales porque el mobiliario permite una visión total del genero. La decoración se basa en la coherencia y el mantenimiento de la identidad de Global Game.
Global Game facilita la financiación personalizada a los franquiciados. El objetivo es facilitar la integración en la cadena de aquellas personas que, teniendo el perfil adecuado, deseen integrarse en nuestra red.



Cartagena


S.ta Cruz de Tenerife

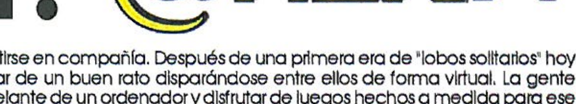


La Orotava

San Sebastián


Albacete

¿UN CENTRO DE VIDEOJUEGOS EN RED Y INTERNET?




San Sebastián

La verdad es que a la gente le gusta divertirse en compañía. Después de una primera era de "lobos solitarios" hoy los jóvenes prefieren reunirse para disfrutar de un buen rato disparándose entre ellos de forma virtual. La gente acude a nuestros centros para ponerse delante de un ordenador y disfrutar de juegos hechos a medida para ese tipo de publico como: Quake, Sin o el fantástico Half Life.
Global Game dispone de una marca propia de tiendas especializadas en este tipo de situaciones y cuenta ya con tres establecimientos de este tipo en España. El primero en San Sebastián los otros en construcción en Zaragoza y Vitoria. Los Centros @rena (tm) tienen grandes mesas de diseño exclusivo donde encuentran sitio diferentes ordenadores de gran capacidad preparados por nuestros expertos para jugar o navegar por internet. El cliente después de haber adquirido una tarjeta prepagada de créditos puede, gracias a su propia password e identificación, ponerse delante de uno de los ordenadores del establecimiento y empezar a jugar. Un programa de gestión se ocupa de todas la tareas de control y suministro de créditos. El sistema de cada ordenador esta blindado de manera que el cliente no pueda de ninguna forma dañar los ordenadores o los juegos instalados. Este sistema es exclusivo de Global Game y permite sacar rentabilidad segura de los ordenadores. Las tarifas aplicadas varían dependiendo de la hora del día y del el día de la semana. El cliente de @rena (tm) puede encontrar todos los consumibles típicos de informática dedicados a los videojugadores como ratones, joysticks, joypads y lo último en videojuegos de PC. Nuestros establecimientos ofrecen también maquinas expendedoras de refrescos y pizzas.

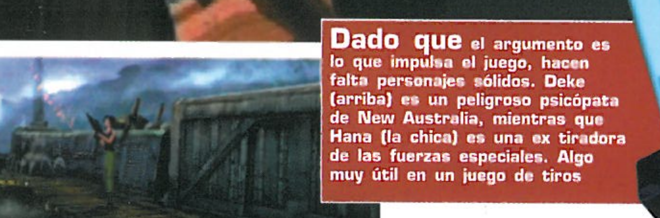

San Sebastián

Inversión necesaria:	12-20.000.000 Ptas	Royalty:	NO:	Formación:	SI
Canon de entrada:	1.990.000 Ptas	Stock Saving:	SI (80%)	Exclusiva:	SI
Facturación primer año:	50.000.000 Ptas	Price Saving:	SI	Financiación:	SI

Pida su dossier de información llamando por telefono al: 96.315.44.10 o por email. info@globalgame-europe.com
Global Game España - Calle Conde Trenor, 1 - 46003 Valencia - http://www.globalgame-europe.com







Dado que el argumento es lo que impulsa el juego, hacen falta personajes sólidos. Deke (arriba) es un peligroso psicópata de New Australia, mientras que Hana (la chica) es una ex tiradora de las fuerzas especiales. Algo muy útil en un juego de tiros

¿EL JUEGO MÁS CINEMATOGRÁFICO JAMÁS HABIDO? DEJA DE BUSCAR



Fear Effect

«Hay muchos juegos con buenas tramas, pero ésta es de las que

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Kronos
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
METAL GEAR SOLID
(PSMag28 10/10)
El clásico título de sigilo de Konami sigue siendo el campeón indiscutible

El oscuro paisaje urbano, húmedo y malsano, se ve alterado por un helicóptero que sobrevuela las torres futuristas y los refulgentes carteles de neón de Hong Kong. Dentro, una sugerente morena y un tipo sin afeitar discuten sobre su inminente misión de rescatar a la hija de un destacado líder de la Tríada. Tras descender al helipuerto, la chica baja de un salto y se inicia uno de los títulos más irresistibles, arrolladores y cinematográficos disponibles para la PlayStation. Incluyendo a *Metal Gear Solid*.

Fear Effect sigue las aventuras de un trío de mercenarios en busca de la joven Wee Ming Lam, quien se ha largado de casa por razones que, al principio, desconocemos.

En el transcurso de cuatro discos, nuestros héroes resuelven puzzles, matan zombis, desentrañan oscuros misterios, exploran las profundidades de un burdel y, a la larga, acaban en el infierno. Nada es como lo esperas y, al igual que en *El corazón del ángel* o *Sospechosos habituales*, nunca sabes a ciencia cierta qué está sucediendo. Es verdad que hay muchos juegos con buenas tramas, pero ésta es de las que te tienen realmente en vilo. Aunque *Fear Effect* no es sólo una historia subyugante, sino también un juego excelente.

Resolver los puzzles es un gustazo. Nada de la trillada idea de combinar objetos para crear una llave virtual que conduzca a la siguiente sección. En *Fear Effect* no hay puzzles en los que debas mezclar un pez de colores con una tubería de plomo e insertarla en un sarcófago oxidado que abre una nevera. Este tipo de ambigüedad de los juegos de aventuras no tarda en hacerse frustrante, pero *Fear Effect* te va atrayendo hacia la solución mediante unas pistas que se convierten en una especie de camino sembrado de migas de pan (véase el recuadro Cómo...). Tras los primeros diez minutos de rascarte la cabeza, enseguida caerás en la cuenta de la mayoría de soluciones, que te ayudarán a avanzar por el juego sin grandes trabas. Nunca debes preocuparte por quedarte estancado, ya que desde el principio sabes que todos los indicios que necesitas se encuentran realmente en algún lugar del juego.

El otro punto clave es el funcionamiento de la cámara. Desde rotar alrededor de los personajes principales en las secuencias de vídeo a efectuar zooms durante el juego, la dirección de *Fear Effect* transmite una abrumadora sensación de progresión y suspense, justo como lo haría una buena película. Como los fondos son prerrenderizados (estamos ante una bestia de cuatro discos), los diseñadores tienen más libertad para crear un juego que fluya como un film.

Combina esto con los gráficos estilo manga, donde los personajes tienen el mismo aspecto en el juego que en las secuencias de vídeo, y te resultará fácil creer que eres el protagonista de una película





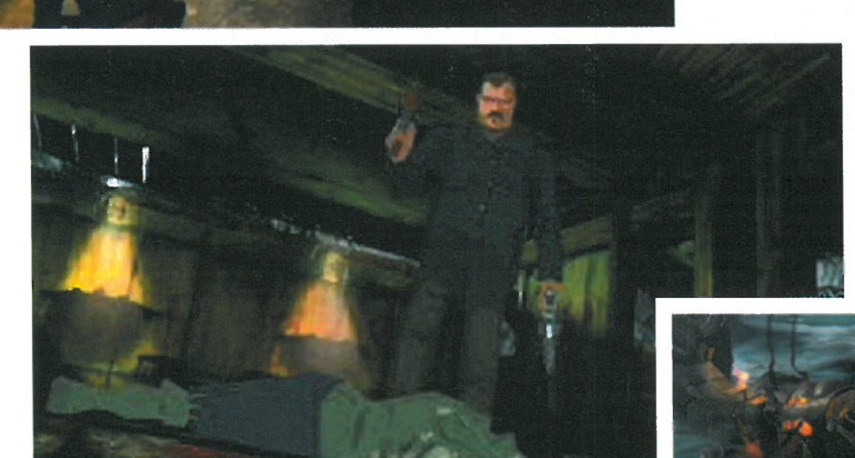
Es casi imposible distinguir entre el juego en sí y las secuencias de vídeo. Éstas son, además, un modo ingenioso de alternar entre personajes







Una vez que la acción se dispara a lo bestia, la trama comienza a complicarse. Hana no tardará en ir a parar a una casa de lenocinio. La cual, por cierto, está atestada de... zombies. Mala suerte



te tienen realmente en vilo...»

animada. Es como un *Dragon's Lair* que funciona de verdad. Así, si el juego es tan genial, ¿cómo es que no le hemos dado la puntuació máxima? Bueno, el equilibrio entre el desenredo de puzzles y las tundas a los jefes está tan mal resuelto que desvirtúa un tanto el juego. Solucionar los enigmas es estimulante y te hace profundizar en las dobleces de la historia. Pero vencer a los jefes es de lo más difícil, hasta tal punto que te liarías antes a tortazos con el pad que tener que esperar temblando al siguiente contrincante.

Fear Effect es un juego magnífico e innovador por el que vale la pena pagar si andas bien dotado de perseverancia. Es una lástima que la jugabilidad esté tan desequilibrada, ya que, seguramente, habría hecho frente a pesos pesados como Solid Snake. Y habría ganado. ■



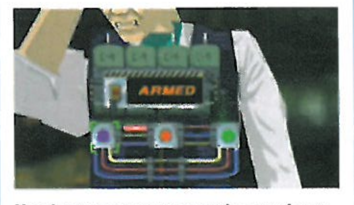
Glas da, por fin, con la misteriosa Wee Ming Lam. Sin embargo, no la mata. Todavía no

CÓMO...
DESACTIVAR LA BOMBA

Al tropezar con uno de tus contactos, ves que lo han atado con un paquete de C4. Toma los cortaalambres de la caja de herramientas junto al ascensor y disponte a desactivarlo. Seis minutos y bajando...



De vuelta junto al ascensor verás un panel luminoso en la pared que te puede ayudar con la desactivación. Asegúrate de teclear los colores en el orden exacto en que aparecen en la pared o tu hombre explotará. Y a cachitos no te sirve de nada.



Usa las tenazas empezando por el centro, cortando el cable rojo y luego el verde. Vuelve al botón azul y corta el cable rojo y después el azul. Por último, destaca el botón verde y corta el cable azul, seguido del verde.



Hazlo bien y vivirá; luego puedes meterte los explosivos en la mochila para usarlos más adelante. Ahora acomódate y contempla un excelente ejemplo de la calidad cinematográfica del juego. Como salido de *La jungla de cristal*...



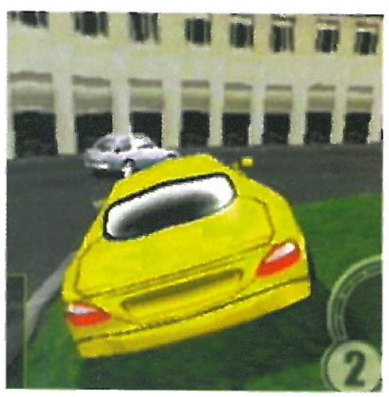
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Innovadores, inventivos y eficaces en extremo	10
JUGABILIDAD:	El equilibrio está sesgado hasta lo frustrante	7
ADICTIVIDAD:	Con los jefes tardarás. El resto es tipo *Metal Gear*. O sea corto...	7

CONCLUSIÓN
Lo que debería haber sido un clásico sin par en la PlayStation queda lisiado por un mal equilibrio en la jugabilidad. Pese a todo, es un juego soberbio, pero si no soportas la frustración no tardarás en devolverlo.




Las colisiones son constantes a lo largo de las carreras, y de ellas depende que la poli te alcance o no. «Cuidadín»






El control es tan impreciso que te saldrás del asfalto cada dos por tres, y chocarás a menudo con los vehículos accidentados...

¿SUPERDEPORTIVOS DE VERDAD? ¡AQUÍ LOS TIENES! BUENO, AL MENOS LOS PUEDES TENER EN TU PLAYSTATION...



Test Drive 6

«No es un digno sucesor de la serie, después de *Test Drive 4*»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Pitbull Syndicate
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Admitámoslo: los modestos coches que nos compramos o vemos en la calle y en los anuncios, todos los días, no son demasiado atractivos. ¿A quién no le gustaría conducir un deportivo de última generación, y sentir en sus manos el rugido atronador de estas bestias del asfalto? Pues con *Test Drive 6* puedes hacerlo... ¿Puedes? Bueno, no exactamente.

Por desgracia, aunque el juego cuenta con las licencias de algunos deportivos de lujo e incluso algún que otro *concept car* —coches que aún no se comercializan—, se ve aquejado por los mismos defectos que han venido arrastrando las anteriores entregas de la serie. Para empezar, el control da muchos problemas: igual de brusco y lento. Aunque hay una amplia gama de vehículos entre los que elegir, la conducción de todos ellos es muy similar. Además, a pesar de que hay nuevas pistas, con los atajos y bifurcaciones de siempre, el aspecto de los escenarios es algo peor que el de los circuitos de *Test Drive 5* y bastante peor que el de los niveles de *Test Drive 4*. Es un defecto que parece unir a los *Need For Speed* y los *Test Drive*: cada nueva entrega es un poco peor que la anterior.

Sí, *Test Drive 6* ofrece toda la emoción de siempre, como las anteriores entregas: carreras a todo trapo por calles llenas de tráfico, mientras te persigue la policía con la sirena a todo volumen... Pero no es un digno sucesor de la serie, después de algo tan genial —o, cuando menos, decente— como *Test Drive 4*. Los cuadros por segundo son del todo insuficientes, las texturas muy simples, los gráficos en baja resolución, las opciones de clima y hora son las de los dos juegos anteriores... ¿Qué razones podría tener alguien que ya tenga *Test Drive 4* o *5* para hacerse con ésta? Lamentablemente, ninguna. Y menos, con juegos en la calle como *Driver*, promesas algo mejores como *Need For Speed 5*, proyectos tan sublimes como *Driver 2*... Definitivamente, la era *Test Drive* ha terminado. Renovarse o morir, que dicen. Parece que Pitbull Syndicate ha optado por lo segundo. *Test Drive 6* sólo resulta aconsejable para incondicionales de la saga.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

GRAN TURISMO 2
El mejor y más completo simulador de carreras de turismos de PlayStation. Una lista interminable de coches, marcas, circuitos, campeonatos...



GRÁFICOS:	¡En cada nueva entrega son peores! 5
JUGABILIDAD:	El control sigue siendo problemático 5
ADICTIVIDAD:	Para fans de las sirenas de policía 6

CONCLUSIÓN
Después de dos años desde *Test Drive 5*, esperábamos que se hubieran corregido los problemas del control y los gráficos, pero los cambios son sólo para peor.





DESTRUID CUANTO QUERAIS, NOSOTROS CREAREMOS



Acércate y pagarás con la vida.

No eres bienvenido.

Si las cantidades no acaban contigo, lo harán cruiaturas de otros planetas y misteriosos rivales de insondable fuerza. Pero es tu decisión, sabio Jedi.

Participa bajo tu propia responsabilidad.











jedipowerbattles.lucasarts.com
www.starwars.com









Sólo por el juego de pistola, sería un crimen no tener este juego

¡YIPPIE-KI-YAY! ¡MCLANE HA VUELTO A PLAYSTATION! AUNQUE HA PERDIDO UN POCO LA FORMA.



La Jungla de Cristal Trilogía 2

«La fórmula 'tres en uno' de la primera parte, en esta ocasión no funciona.»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	N'Space
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

DIE HARD TRILOGY
Un paquete de tres juegazos que deberían haber salido un año más tarde para ser disfrutados por el gran público. Y por separado, quizás.

Se trata de la secuela de uno de los mejores juegos de PlayStation, *Die Hard Trilogy*, que iluminó nuestra consola con tres juegos en uno casi al principio de su historia. Como en la primera trilogía, *DHT2* cuenta con tres juegos en uno: el primero, una aventura en tercera persona estilo *Syphon Filter* o *El Mañana Nunca Muere*; el segundo, un juego para pistola como el del primer juego, más parecido a *Virtua Cop* (Sega) que a *Time Crisis*; y el tercero, una especie de juego de carreras, tan raro como el de la primera trilogía.

Sin embargo, la fórmula «tres en uno» que hizo de la primera parte uno de los mejores juegos de nuestra consola, en esta ocasión no funciona. Lo genial de *Die Hard Trilogy* era que cualquiera de las tres partes era fabulosa por separado, y se podrían haber vendido como juegos independientes cosechando un éxito sin precedentes. En *DHT2*, no sucede lo mismo: el primer juego (*shooter* en tercera persona) es bastante bueno, el segundo (pistola) es fabuloso, y el tercero (carreras) pésimo. Fox Interactive se habría ahorrado bastante tiempo y trabajo si hubiese hecho sólo las dos primeras partes, trabajando un poco más en la aventura en tercera persona, y el resultado no sería tan deslucido. Si todo el juego de *DHT2* fuese sólo el de pistola, le habríamos concedido un 10/10, porque es fabuloso, pero esas carreras son un lastre...

Hay dos formas de jugar: una aventura genérica de todo el juego, en la que se combinan niveles de los tres estilos de juego, y los tres juegos por separado, sin demasiado argumento y con la misma acción trepidante del primer título. La idea es que juegues en el modo historia para probar todos los niveles de los tres juegos y, de paso, sigas la historia. El problema es que la diferencia entre unos y otros es tan grande, que cuando toca un nivel de carreras se te quitan las ganas de seguir jugando. Al final, acabarás entrando en cada juego por separado, antes o después.

El primer juego es bastante bueno: una aventura de mecánica similar a *Mission: Impossible* o *El Mañana Nunca Muere*, pero muchísimo mejor. Gráficamente brillante, con una IA bastante avanzada, un control complicado pero eficiente y decenas de puzzles no siempre demasiado lógicos. McLane va armado por defecto con una pistola con mira láser, de la que sale un rayo de color rojo que sirve para apuntar, como el de *MGS* cuando sostenías el gatillo apretado. No obstante, McLane, en tercera persona, apunta «instintivamente» a sus enemigos en cuanto aparecen en pantalla, como Logan en *Syphon Filter*. Si pulsas Triángulo, puedes apuntar en primera persona al estilo *Quake II*, usando la mira láser para tirar a la cabeza y tardar menos en acabar con los malos. Lo malo de la cámara subjetiva es que sólo sirve para apuntar, y no puedes jugar todo el rato con ella (algo que, a veces, sería lo más recomendable). Puntuado por separado, le daríamos un 8/10.

A continuación el juego para pistola, la segunda parte de la nueva trilogía: ¡bestial! Como en el juego para pistola de la primera parte, aquí usas una pistola y avanzas conducido por la CPU por escenarios en 3D, disparando a todos los malos que aparecen en pantalla. De vez en cuando, también como en el primer juego, recoges nuevas armas más potentes, granadas, etc. Por eso, y por

DAME CÁNTICOS-AFICIONES-RIVALIDADES HISTÓRICAS DAME SELECCIONES JUGADORES-PROMESAS DAME EL-MEJOR FÚTBOL-DE-EUROPA DAME EURO 2000

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO



it's in the game™



Por desgracia, el de carreras es muy inferior a los otros dos, y sólo sirve para afear el conjunto

El juego en tercera persona no es un Syphon Filter, pero aun así es una pasada

«El juego de pistola es realmente frenético»

el sistema de apuntado de los enemigos, éste juego de pistola se parece más al de la primera parte y a los *Virtua Cop* de Sega que a *Time Crisis*. Los malos, cuando aparecen en pantalla, están rodeados de un círculo azul. Alrededor de este círculo azul hay dos flechitas que se van acercando, indicando que el malo te está apuntando: cuando las dos flechas se unen, el aro azul ya es rojo, y significa que has tardado demasiado tiempo en cargártelo y vas a recibir un tiro. Un sistema fácil de seguir (disparar siempre a los malos con el aro más rojizo, cuando haya que elegir) para un juego realmente frenético. Escenarios completamente interactivos, con bidones que explotan, cristales que se rompen, columnas que se deterioran con los tiros, cajas de madera que esconden ítems... Después de probar esto, no volverás a jugar a *Time Crisis*. El sistema de rutas también es como el del primer juego: cuanto mejor lo haces, más difícil se vuelve todo: vas por pasillos con más enemigos y trampas, con menos reforzadores de vida, etc. En todo caso, la distribución de los escenarios es muy original: vas por la entrada de un banco, matas a todos los malos, te escondes tras una columna y llegas a balazo limpio hasta el ascensor, sigues por el conducto de ventilación, sales a un pasillo donde los enemigos te tiran granadas desde detrás de unas cajas... 10/10.

Pero al final, llegamos al tercer juego, el de carreras. Y aquí se acabó lo bueno. Si el del primer juego era precioso, con un sonido espectacular y explosiones de lujo, con escenarios que se regeneraban constantemente; éste es una especie de «relleno para que otra vez haya tres juegos en uno». El mismo sistema de radar-brújula, que te indica en qué dirección está tu siguiente objetivo, pero por escenarios tan oscuros que no ves absolutamente nada. Más o menos, un 4/10.

¿Qué queda, al final? Pues depende de cómo lo mires. Si lo compras y sólo juegas con el de pistola (que como juego por sí solo ya es más largo y divertido que cualquier otro título de pistola de PlayStation), *DHT2* es un juego de 10/10.

En cambio, si lo puntuamos «globalmente», la nota baja un poco. Aun así, no sería justo relegar a una nota mediocre un paquete en el que dos partes de tres son brillantes, por muy mala que sea la tercera. No te lo puedes perder. Si quieres amarlo para siempre, no pruebes el juego de carreras ni entres en el modo historia. ■

CÓMO... TENER ESTILO ANIQUILANDO



Lo primero es tener una buena camiseta de tirantes, a poder ser, un poco sucia. Si no matas a los civiles rehenes de los terroristas, también estaría bien (suele quedar estupendo en el currículum de héroe de acción).



La pose también es importante: aprende a sujetar la pistola con una mano y el brazo de la pistola, con la otra mano. No es necesario para disparar, pero queda muy bien, y así exhibes los brazos (para eso llevas la camiseta aconsejada antes).



Y si hace frío en un nivel, no cometas el error de vestir como los malos para pasar desapercibido, porque entonces cualquiera de ellos sería igual de interesante que tú: viste algo completamente diferente, original, como un abrigo azul cuando todos los malos van de marrón. Buena elección. Friolero, pero con estilo.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Fabulosos, en los dos primeros juegos	9
■ JUGABILIDAD:	Fabulosa, en los dos primeros juegos	8
■ ADICTIVIDAD:	Bestial, en los tres juegos	10

■ CONCLUSIÓN
Fox tendría que haber renunciado a la costumbre y haber dejado *DHT2* en dos juegos, en lugar de tres. Olvida el de carreras y te apasionará.



SOBRE 10

NICKELODEON
nicktv.co.uk



Excursión al Estudio™

Protagonistas de su mejor aventura



"Próximamente a la venta:
Rugrats: Excursión al Estudio. Totalmente en castellano"

¡YA A LA VENTA!

¡Más acción, más aventuras y más diversión que nunca!.



TM
www.thq.com





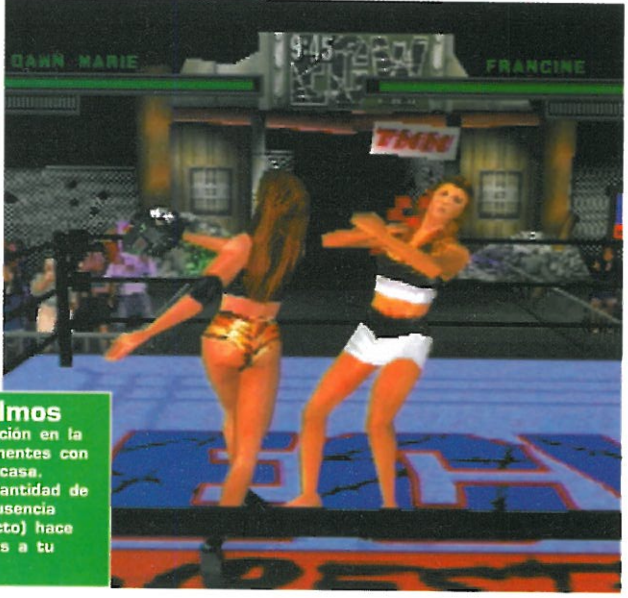


www.proein.com

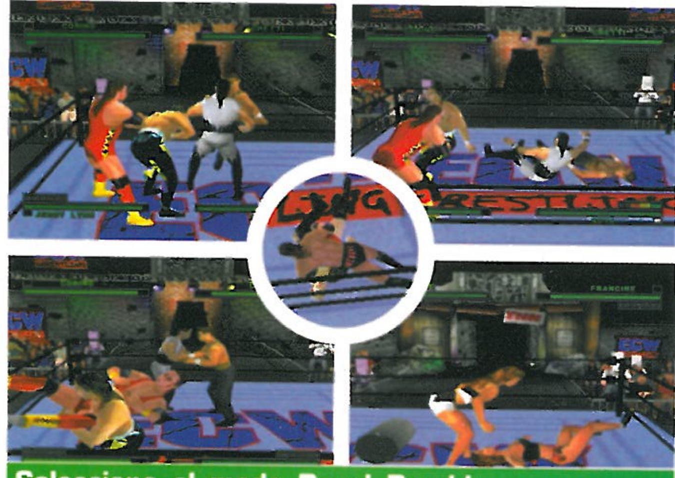
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70







El colmo de los colmos de *ECW* se encuentra en la opción en la que puedes arrearle a tus oponentes con objetos que todos tenemos en casa. Desgraciadamente, la ridícula cantidad de sangre (por no mencionar la ausencia total de la sensación de contacto) hace que incluso romperle las narices a tu contrincante sea un peñazo.



Selecciona el modo Royal Rumble y cuatro luchadores empezarán a repartir tortazos a la vez. Los gráficos de ECW son fantásticos aunque, por desgracia, la jugabilidad ha cambiado muy poco desde los tiempos en que te las veías con un chapucero sprite pixelado que tus amigos juraban y perjuraban que era El Luchador Enmascarado...

LAS REGLAS SON QUE NO HAY REGLAS: LA MISMA FORMULITA DE SIEMPRE...



ECW Hardcore Revolution

«En el modo deathmatch incluso puedes recurrir al cuchillo en la yugular...»

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Acclaim
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

BUSHIDO BLADE (PSMag14 8/10)
¿Te gusta la idea de la sangre poligonal? Échale un vistazo a este *beat 'em up* jugable y estimulante.

Este juego de *wrestling* tiene *gore*. Tiene armamento por un tubo. Incluso un título con una sola W. La pregunta del millón es: ¿por qué *ECW Hardcore Revolution* no tiene pinta de revolución, sino más bien de una sentada pacífica organizada por una facción cascarrabias de los juegos de lucha de la antigua escuela?

Gráficamente, se podría decir que *ECW* es una criatura del nuevo milenio. Borra de tu memoria la triste visión de dos *sprites* alzando unas toscas manos/muñones hacia los hombros del contrincante antes de estrellarse contra el suelo. ¡Que vivan sus polígonos! ¡Un aplauso para esos luchadores virtuales de músculos relucientes y cabezas, torsos y tatuajes a medida! *ECW* tiene el inmejorable aspecto de una mole aceitosa que acaba de recibir una patada en los innombrables. Pero antes de empezar a emocionarnos hablando de la lycra y sus múltiples aplicaciones, tenemos que darte malas noticias. A primera vista, la autopsia revela exactamente lo que esperabas encontrar: unas cuantas patadas, puñetazos y movimientos de inmovilización básicos. Sin embargo, las sirenas de alarma empiezan a sonar cuando no aparece ningún movimiento nuevo que acabe con la monotonía. Hay unas cuantas volteadas, alguna llave de sumisión y ataques con armas, pero no se parece ni remotamente a *Street Fighter* o a *Tekken*. Lo sentimos, tampoco se acerca a *Kumite* o *Toshinden*... ni siquiera a *Bloody Roar*. No hay suficientes movimientos.

Lo que se supone que hace de *ECW* un producto diferente es su reinvención del *wrestling* como deporte sangriento. En el modo Deathmatch puedes cargarte a tus rivales con sillas, maletines, papeleras, e incluso recurrir al cuchillo en la yugular. Pero una vez en la era post-*Mortal Kombat*, la aparición de unos cuantos píxeles rojos ya no escandaliza a nadie en el mundo de los videojuegos. Tampoco es que ayude el hecho que, cuando se presenta la oportunidad de echar mano de ataques más crueles y rastreros, los movimientos empiezan a parecer muy poco convincentes: *Bushido Blade* es una buena muestra de que es posible conseguir una marea carmesí la mar de realista. En cambio, lo único que consigue *ECW* es transmitir la sensación de que no haces contacto con tu oponente. ¿Le has dado con una silla o con un plumero? Seguro que al menos el plumero sería, como mínimo, mucho más divertido (y, probablemente, igual de efectivo).

Quizá este juego nos aporte una licencia de *wrestling* fresquita y algunas estrellas nuevas, pero para la división de mamporros de Acclaim, haber creado *ECW Wrestling* debe haber sido igual de estimulante que hacer los deberes de la asignatura que más odias.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Un adonis bronceado vestido con la gracia de un taparrabos	7
JUGABILIDAD:	Decepcionante, superficial y para nada revolucionaria	5
ADICTIVIDAD:	Tiene un pase en modo multijugador. Para un solo jugador es un rollazo	4

CONCLUSIÓN
Los juegos de lucha libre corren el peligro de acartonarse a causa de su jugabilidad pobre y repetitiva. No les irían mal menos esteroides para los gráficos y más clases de gimnasia para la acción.



Star Ixiom ofrece combates espaciales «a punta pala», pero son sus elementos estratégicos los que lo hacen especial

El diseño de las naves es variado y con un maravilloso estilo japonés. Como mandan los cánones

EN EL ESPACIO, NADIE PUEDE OÍR CÓMO DISFRUTAS MASACRANDO ALIENÍGENAS. ¿O SÍ?



Star Ixiom

«Halla un equilibrio entre las actividades y el combate puro y duro»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	4.490
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

COLONY WARS (*PSMag12 8/10*)
Duelos en el espacio interestelar un tanto elementales pero con una presentación de fábula

Namco ha decidido tomarse un respiro después de tanto *beat 'em up* y título de carreras e interesarse por —mira que hay opciones— las batallas en el espacio interestelar. Y qué caray, si Square puede efectuar un viraje desde los RPG a la acción frenética de los *shoot 'em up* (aunque *Einhänder*, por desgracia, sólo está disponible de importación), no deberíamos sorprendernos. O mejor dicho, deberíamos, ya que resulta que *Star Ixiom* es un jueguecillo excelente.

La pregunta es: ¿puede Namco ofrecernos algo más que unas simples escaramuzas de 360º? Por suerte, la respuesta es sí, aunque es cierto que el combate carece de cierta emoción, y que lo de disparar y hacer tirabuzones sin que haya más adornos puede convertir los duelos prolongados en algo rutinario.

Sin embargo, es la gran amplitud de *Star Ixiom* lo que lo hace tan atractivo. El juego principal es algo parecido a una campaña a gran escala desmenuzada en misiones la mar de manejables, repleta de todo lo que puedas imaginar. En las misiones tienes que defender planetas, estaciones espaciales, satélites y demás aparatos de alienígenas indeseables, pero además también existe un ingenioso componente de estrategia. En el fragor de la batalla puedes destacar y dar órdenes a tus compañeros de escuadrón, cada uno de los cuales es más poderoso contra cierto tipo de enemigos y más débil frente a otros.

Otra característica del juego es que una gestión simple pero eficaz de la energía tendrá su importancia a la hora de determinar tus tácticas. Por ejemplo, es posible —mediante la pantalla de mapa— teletransportarse a distintas áreas de la galaxia y, de ese modo, a batallas más importantes. No obstante, esto merma la energía de tu nave, al igual que los sistemas de armas, los motores y el soberbio ataque de fotones: un ataque limitado pero de largo alcance que se realiza desde la pantalla del mapa. *Star Ixiom* te exige hallar un equilibrio entre estas actividades y el combate puro y duro, lo que funciona de maravilla.

El juego también presenta una dinámica pseudo-RPG que te permite atracar en una estación espacial y deambular por ahí hablando con gente y reuniendo información. Además, si dispone de tiempo, el personal de investigación y desarrollo creará nuevas naves, armas y equipamiento. También deberías prepararte para luchar contra una numerosa serie de rivales alienígenas.

En resumen, *Star Ixiom* supera a los *shoot 'em up* tradicionales porque ofrece mucho por hacer y en lo que pensar. Aun sin ser brillante, si le das algún tiempo lo encontrarás divertido y absorbente.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Funcionales, pero con un diseño y unas explosiones logradas	8
JUGABILIDAD:	El combate es algo repetitivo, pero los diversos extras lo compensan	7
ADICTIVIDAD:	Si persistes, tienes faena para rato	8

CONCLUSIÓN
Namco realza un sencillo armazón de pilotaje y disparos añadiendo al concepto todo lo que puede. Por suerte, este enfoque singular del género de combate espacial funciona.







El hambre de gol es el alimento básico de *UEFA*. En el modo fácil resulta bastante sencillo darle la vuelta a tu jugador y encajar un trallazo a portería. Por descontado, incluso Zola puede fallar un tiro fácil una y otra vez



SALIDA TRIUNFAL AL CAMPO DEL TÍTULO SOBRE LA LIGA DE CAMPEONES PARA LA PRESENTE TEMPORADA...



UEFA Champions League: 2000

«Los intrincados elementos tácticos que ofrece este juego se ven respaldados

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Silicon Dreams
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

ISS EVOLUTION *(PSMag 39 9/10)*
Una representación con clase y la mar de habilidosa de este bello deporte

«Fútbol control» es la frase mágica que se corea en todas las categorías del fútbol. El entrenador del cole, los sufridos espectadores de Segunda División o los *misters* de Primera lo repiten constantemente, y algunos entrenadores incluso lo han reducido a una simple señal con la mano. Básicamente, es una orden para que el equipo no se meta en camisas de once varas. Silicon Dreams ha seguido este consejo al desarrollar la primera actualización de la licencia de la Liga de Campeones.

UEFA Champions League: Season 99/00 es un juego de manual. Aunque no carece de florituras, la intención principal de este título es crear una representación arcade jugable de este deporte. Y lo consigue. Viene con todas las entradas, chutes directos y pases largos de rigor, acompañados además por los nombres de los aspirantes a la gloria europea de esta temporada. Nada que no hayamos visto en cualquier otro simulador de fútbol de calidad para PlayStation, pero *Champions League* funde todas estas características en un juego con mucha fluidez que permite que todos los elementos se conjuguen a la perfección en el contexto de un partido. Algo crucial es que *Champions League* posee lo que en el negocio se conoce como «cerebro de futbolista».

Todo se basa en jugadores que buscan espacios continuamente y porteros que se preocupan por no dejar ni un solo ángulo libre. Se trata de ligeros toques que normalmente no verías, pero *Champions League* no sería ni la mitad de lo que es sin ellos.

Esta atención al detalle se contagia a otros aspectos. Los jugadores se mantienen firmes al dar cabezazos, todo lo contrario que los desmesurados saltos canguriles de *FIFA 2000*. Las paredes que hacen los jugadores también son sencillas y, afortunadamente, no resultan infalibles. Ahí reside el encanto de *Champions League*. Le facilita la vida al jugador porque asegura la simplicidad justa de los controles. Sin embargo, no sigue el camino de *FIFA*, donde para empalmar una volea es necesario pillar la pelota a la altura justa y necesaria. En lugar de eso, dispones de todos los movimientos, pero sólo el jugador puede hacer que funcionen. Puede que el resultado acabe en una pifia de lo más ridícula, pero todo forma parte del proceso de aprendizaje: verás lo gratificante que resulta luego ver cómo una volea se estrella en la cruceta. Y, bueno, qué decir de los goles...

Los chutes en *Champions League* constituyen un espectáculo maravilloso. Los intrincados elementos tácticos del juego se ven respaldados por una colección casi infinita de estilos de disparo. No hace falta preocuparse por la prehistórica necesidad de mantener el botón pulsado para conseguir que el balón suba o baje: sólo tienes que apretar el botón de ir hacia atrás para que se eleve. Una lluvia de chutes de esta índole le viene de perillas a *Champions League* para mostrar las excelencias de la IA del portero. Aunque es inevitable que algunos trallazos acaben en la red, los guardametas de *Champions League* siempre se dejan la piel en el campo (a diferencia de los de *ISS*). Paran el balón con una mano, se estiran a más no poder y dan unos saltos felinos, todo con una calidad impecable que evita que los partidos acaben en bochornos saturados de goles, tipo 11-15.

Por supuesto, *Champions League* también tropieza en algunas ocasiones. Parte del sistema físico balón-jugador resulta un poco desgarbado: los pases recibidos parecen girar alrededor del jugador como si estuvieran



Don Kanu celebra un gol y unas repeticiones de primera contribuyen a la humillación de la Fiorentina

En la sensación de control es donde *UEFA* saca ventaja a sus rivales. La sensibilidad de los controles posibilita giros rápidos (casi de mareo) y voleas letales. Las soberbias animaciones ponen al descubierto las habilidades de cada jugador

por una colección casi infinita de estilos de disparo»

pegados con una goma elástica. No obstante, y aunque parezca mentira, a esto le siguen momentos de una increíble precisión, en que los porteros desvían el balón por unos milímetros o bien la pelota termina empotrada en la cruceta. A las entradas también les falta precisión, y las tarjetas y expulsiones necesitan algún que otro retoque.

ISS Pro Evolution quizá tenga la gracia de un joven Ronaldo, mientras que *FIFA 2000* tiene... mmm, bueno, caras animadas y algún que otro comentario jocoso. Pero *Champions League* también sabe defenderse. Es infinitamente mejor que el juego de EA, pero lo bastante diferente de *ISS* como para estar a su altura y resulta, como mínimo, más inmediato. *Champions League* tiene duende, además de un modo Difícil la mar de estimulante que augura una larga adictividad. ¡Menudo partidazo nos espera! ■



Pánico en el área. A veces, la velocidad del juego pilla a los defensas echándose un sueñecito mientras el delantero corre como un poseso hacia la portería

CÓMO...
ZAFARSE IGUAL QUE FIGO



Para los que ambicionan la copa por encima de todas las cosas, *Champions League* incluye una gran cantidad de movimientos la mar de prácticos. Para hacer una pared, por ejemplo, sólo tienes que darle dos veces al botón ⊗.



Para sobrepasar a un defensa, mantén pulsado R1 mientras trazas con la cruceta la trayectoria que quieras seguir.



Los movimientos de desplazamiento clásicos también resultan útiles para que los defensas no te arrebaten la pelota. Para conseguirlos, pulsa rápidamente el botón R1



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Con pequeños detalles y buenos movimientos de los jugadores	8
■ JUGABILIDAD:	Más instintivo que un puma en la jungla	9
■ ADICTIVIDAD:	Mucha si te decantas por el modo difícil	9

■ CONCLUSIÓN
Sencillo, entretenido y estimulante. Pasa del modo Fácil y sumérgete en un juego de fútbol que rebosa una IA fantástica y una jugabilidad soberbiamente equilibrada.







Las carreras para dos jugadores son lo mejor, en parte gracias a la suavidad en el manejo



La acción te pondrá los pelos de punta en algunas ocasiones, pero los accidentes podrían ser más moviditos

ELIGE: ¿DOS O CUATRO RUEDAS? A VECES, MENOS ES MÁS...

Superbikes 2000

«Lo primero que notarás es su logradísimo manejo»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Cualquier videojuego que intente recrear un deporte real siempre debe intentar alcanzar un equilibrio entre las dosis de realismo necesarias y los elementos que, aun siendo poco realistas, hacen que el juego resulte divertido. Desde luego, el realismo es algo que siempre se agradece: aplaudimos un juego por su calidad en el sistema físico y nos cargamosa otro por la carencia de ésta.

Pero lo ideal es encontrar el punto medio en que lo real y lo fantástico se conjugan con toda naturalidad para ofrecer la máxima emoción. Tomemos como ejemplo las carreras de motos. Ningún videojuego conseguirá transmitir nunca el agarrotamiento de los nudillos resultante del subidón de adrenalina que provoca recorrer el circuito de Jerez montado en una cacharro de 1.000cc. Pero eso no significa que nadie pueda plasmar su esencia en un gran juego.

Y eso, en resumen, es la razón por la cual *Superbikes 2000* consigue darle al botón de la diversión. Los gráficos no son una virguería, y el juego tampoco revela un uso excepcional de la materia gris de tu PlayStation. Pero, a pesar de su aparente falta de garra, *Superbikes 2000* supone un encuentro perfecto entre un modelo físico convincente y una acción arcade de lo más trepidante. Hay suficientes componentes mecánicos y de trucaje como para hacer frente a las distintas pistas y condiciones climáticas, pero ni por un momento intenta alcanzar las cotas de simulación de *Castrol Honda Superbike Racing*. *SB2000* proporciona una saludable dosis de diversión a golpe de pedal.

Lo primero que notarás cuando salgas a la pista es el manejo: está tan logrado como en tus mejores sueños, y tendrás la sensación de que tu moto maniobra a pedir de boca. Hay algo de variación entre las motos disponibles, pero afecta más a la potencia y a la velocidad que a la calidad del manejo, que puedes alterar con algunos arreglillos en el taller. También podrás elegir cualquiera de los equipos de este año, incluida la agradable incorporación de última hora de la Aprilia RSV Mille. Es fantástico poder disfrutar del talento italiano en la pista, porque desde sus comienzos, el pastel se ha repartido entre las motos japonesas.

Incluso el modo para dos jugadores es genial, porque no te limita a las carreras simples. Puedes atreverte con un campeonato entero con un compañero de equipo (o con un rival) si te apetece.

Sin embargo, le sigue faltando algo: se echa de menos algo de variedad y no estaría mal algún que otro detalle de calidad en los gráficos. Aunque si buscas el mejor simulador de motos para PlayStation, *Superbikes 2000* tendría que hacer rugir tus motores.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

CASTROL HONDA (PSMag33 7/10)
Un juego de carreras sólido pero monótono, que en realidad no cubica tanto como promete

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Podrían ser algo más nítidos. Sin embargo, dan la talla	6
JUGABILIDAD:	Rápido y suave, con un montón de opciones de carrera	7
ADICTIVIDAD:	Se agradecerían unas cuantas chapucillas mecánicas más	7

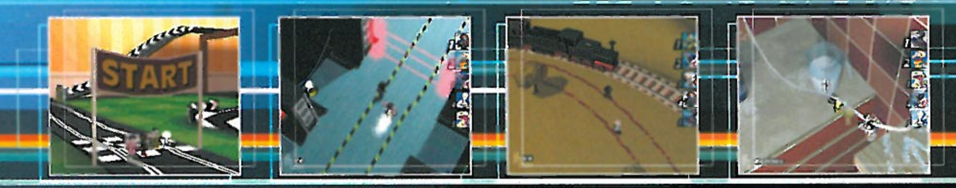
CONCLUSIÓN
Si hubiera contado con un enfoque tipo *Gran Turismo* en el apartado de mecánica y arreglillos, *Superbikes 2000* podría haber sido magnífico. Tal y como está, es rápido, entretenido y —relativamente— divertido.



¡Esto no es un paseo!



www.codemasters.com



- Hasta 8 corredores en carrera
- 3 modos individuales de juego
- 2 modos multijugador
- 8 personajes mutados
- 16 armas especiales
- 32 pistas plagadas de obstáculos
- Acción en 3D

Temeraria, destructiva, malvada, asesina... ¡divertida!

Los Micro Maniacs sacuden fuerte, pegan patadas, luchan sucio..., lo que sea para abrirse camino en la casa y el jardín.

No hay principios, no hay prisioneros que valgan. Sólo 8 personajes mutantes destrozándolo todo y a todos los que se interpongan en su victoria...

¿Los ves venir? ...¡¡¡Corre!!!



Codemasters

GENIUS AT PLAY

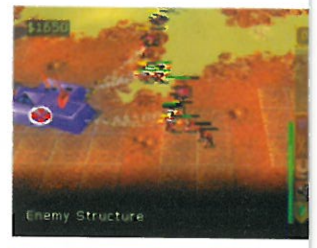
MICRO MANIACS™

Una carrera diferente a todo











El foso de arena. ¿A quién se le ocurriría luchar por esto? Desiertos cubiertos de oscura arena marrón es el único terreno que contemplarán tus lindos ojos

Adiós, mi amor. La IA pocas veces ofrece una batalla digna. Se trata, únicamente, de acumular tropas hasta estar listo

ÉCHALE UN POCO DE SALSA A LA VIDA: OLVÍDATE DE ESTE JUEGO



Dune

«La IA es peor que sentarse encima de un puerco espín rabioso...»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Westwood
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

WARZONE 2100 (PSMAG 30 9/10)
El mejor juego de estrategia en tiempo real del universo PlayStation. Emocionante e innovador.

La característica más destacable de *Dune* son sus increíbles tropas Amnesia. Luchadores letales que pueden cargarse legiones enteras de su *propia* división por el simple hecho de olvidar adónde se dirigían o en qué equipo se encontraban. Una y otra vez, te adentrarás en territorio enemigo con tus valientes triciclos Atreides y te encontrarás en las fauces del ejército Harkonnen. Cuando te hagan picadillo en una trampa mortal, pedirás frenéticamente refuerzos a tus tanques pesados. Tú les llamarás y ellos pasarán olímpicamente de ti.

A un lado del campo de batalla tiene lugar una matanza, a medida que los triciclos van volando en pedazos dejando tras de sí el achicharrado olor de la muerte. Al otro lado, la apatía total continúa: carros de combate avanzando de aquí para allá, formando colas impecables y paseándose en círculos como si de elefantes borregos se tratara. Cualquier cosa excepto apresurarse a ir en tu ayuda. Obligado a cambiar de táctica para poder dirigir con éxito un ejército de cabezas huecas, para que tus ataques tengan éxito deberás pasarte largas horas organizando las tropas, o para amasar una cantidad de tanques suficiente como para arrollar directamente la base enemiga. En cualquier caso, la habilidad y preparación tácticas no cuentan para nada.

Entendido; la IA es peor que sentarse encima de un puerco espín rabioso pero, ¿qué hay del resto del juego? Bueno, en realidad se trata de una especie de hermano pobre de *Command & Conquer*. Atesora recursos, construye una base, recluta un ejército y luego haz papilla a hordas de tropas diminutas. Nada que *Command & Conquer* no hubiera mostrado ya.

Pero, en realidad, *Dune* es una actualización mediocre de *Dune II*, el antecesor para PC de *C&C*, que apareció en 1993. Está basado vagamente en la película de Lynch, pero todas y cada una de sus partes están tan sobadas como lo que cabría esperar del refrito de un juego con siete años de antigüedad. Los gráficos han mejorado, pero tienen mucha menos calidad que los de *C&C* y les falta imaginación por todos los poros. Los tres bandos se mueven por ahí con las típicas unidades de toda la vida (tanques, hombres y triciclos básicamente), tienen pocas tropas exclusivas y se comportan prácticamente de la misma forma. Y aún más; como el juego entero está ubicado en un planeta desierto, todas las misiones se desarrollan sobre el mismo fondo monótono.

La interfaz sólo puede mostrar media batalla y no siempre parece estar de tu parte. Si te has dejado las yemas de los dedos jugando a *Command & Conquer*, esto te parecerá más de lo mismo. De acuerdo; tal vez en cuestión de juegos de estrategia el panorama en PlayStation sea desértico, pero ni siquiera los más desesperados beberían del oasis de Dune.

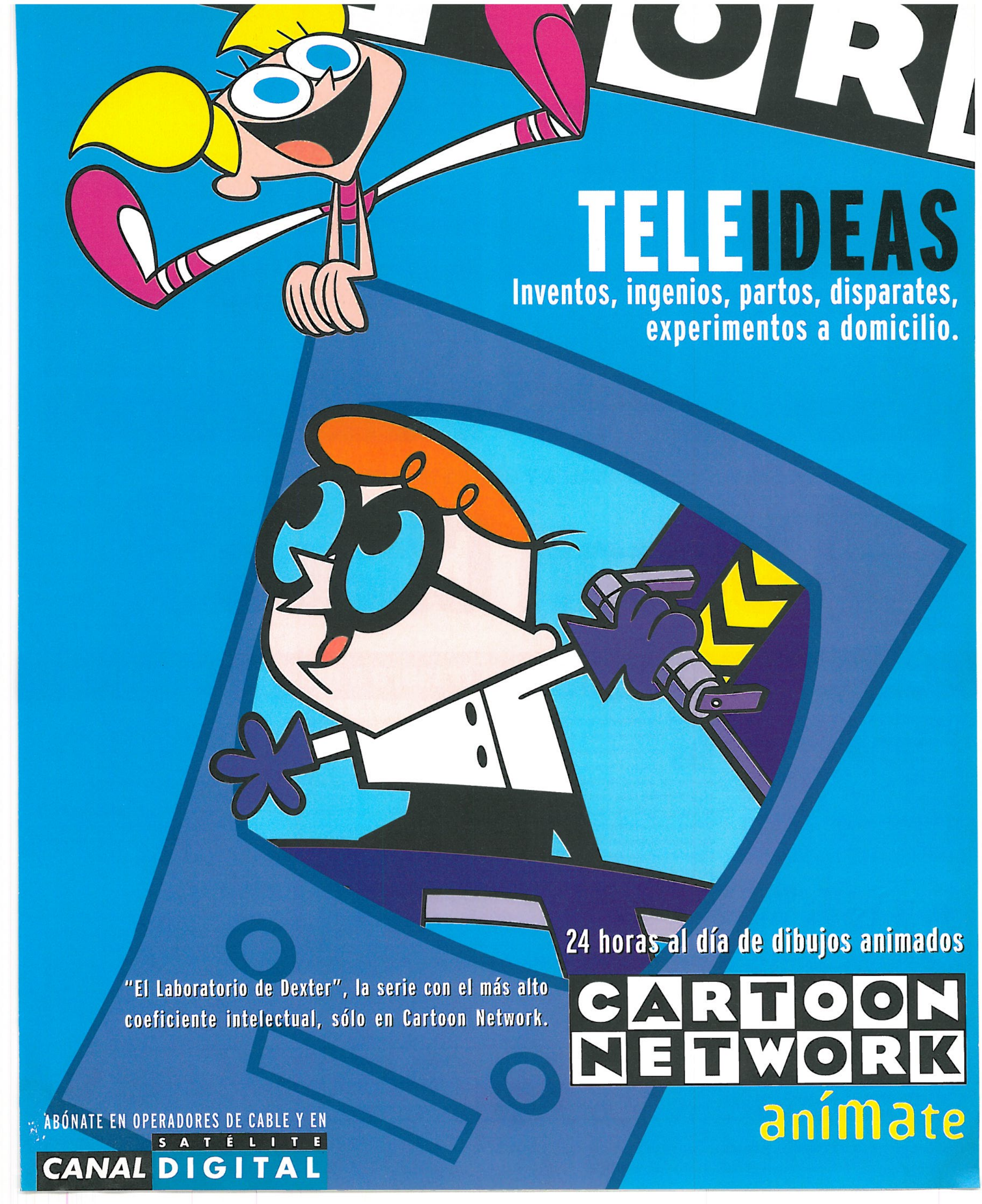
PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Tropas planas y emborronadas luchan en un terreno de lo más aburrido	5
JUGABILIDAD:	*Command & Conquer* de nuevo, aunque más desfasado	6
ADICTIVIDAD:	Tres ejércitos idénticos y misiones largas y repetitivas	4

CONCLUSIÓN
La jugabilidad de *Dune* parece un remedo de *C & C* y que la competencia en este género es prácticamente nula. Sin embargo, puede resultar tan emocionante como una travesía por el desierto del Gobi.



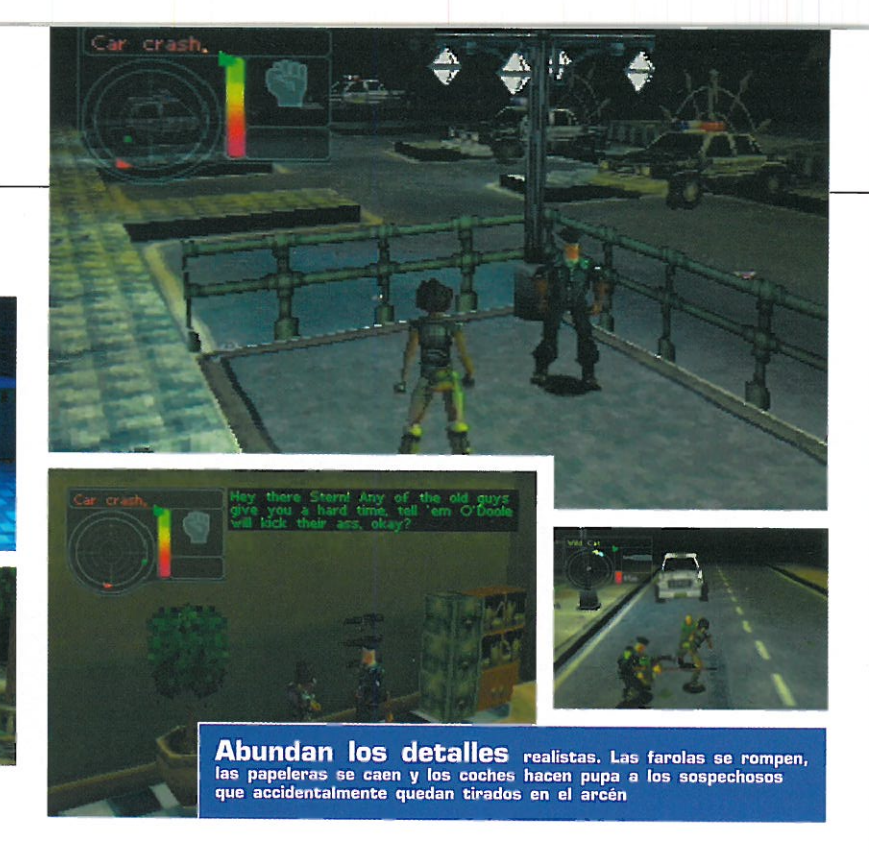
4 SOBRE **10**



TELEIDEAS
Inventos, ingenios, partos, disparates, experimentos a domicilio.
24 horas al día de dibujos animados
"El Laboratorio de Dexter", la serie con el más alto coeficiente intelectual, sólo en Cartoon Network.
CARTOON NETWORK
anímate
ABÓNATE EN OPERADORES DE CABLE Y EN
SATÉLITE
CANAL DIGITAL



No es fácil ser poli. De verdad, si no fuera por el coche, las esposas, la porra, las armas de fuego...



Abundan los detalles realistas. Las farolas se rompen, las papeleras se caen y los coches hacen pupa a los sospechosos que accidentalmente quedan tirados en el arcén

ARRESTA A UNOS CUANTOS CRIMINALES Y HAZLES UNA CARA NUEVA



Urban Chaos

«Enseguida estarás pateándoles el trasero a múltiples agresores»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Mucky Foot
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

SYPHON FILTER 2
Vete en busca de problemas. Dispara a esos problemas en el entrecejo. Luego repite.

Es inquietante lo fácil que resulta provocar el caos en una ciudad con sólo mostrar una placa de poli. En cuestión de minutos, requisamos un taxi, derribamos unas cuantas papeleras y abandonamos el vehículo en un cruce (provocando el consiguiente atasco). Con un arsenal de armas confiscadas despoblamos casi todo Central Park. Por último, esposamos a un civil inocente porque nos dio la santa gana y destrozamos un 4x4. «Lo siento, señora, pero creo que uno de sus intermitentes no funcionaba correctamente.»

A pesar de su aspecto en 3D, *Urban Chaos* recuerda en gran manera a muchos juegos de antaño. A *Double Dragon* y *Final Fight* por el combate con armas recogidas del suelo; a *Syndicate* por su bulliciosa ciudad repleta de peatones y coches «afanables»; y a *GTA* por el incesante bombardeo de misiones varias y sucesos inesperados. Y aunque en teoría no debes emular al pérfido Harvey Keitel en *Teniente corrupto*, puedes hacer un «mal uso» del juego gracias a su libertad de movimientos y su atención por el detalle.

Porque, a pesar de tanto conducir, trepar y correr, lo que cuenta es partir caretos de delincuentes. Los movimientos son de una sencillez añeja, pero hay los suficientes como para brindarte diversas opciones de combate en cualquier trifulca. Enseguida estarás pateándoles el trasero a varios agresores con patadas de través y rodillazos postradores.

Qué lástima, pues, que no acabe de funcionar. El sistema de dirección es lento a rabiar, y los controles son tan poco fiables que es inevitable mentar a su familia una y otra vez cuando no paras de despeñarte por los tejados. A veces, es la forma en que la cámara parece pasar olímpicamente del sitio que deseas ver. Otras veces es la confusión provocada por el cambio automático de blancos en plena reyerta. Y cuando intentas aplicar los mismos controles de «arriba-significa-adelante» para manejar un vehículo... bueno, la conducción se convierte en un paseo infernal.

Los gráficos también son deprimentes de tan descuidados. Teniendo en cuenta el irrisorio nivel de detalle y la insignificante cantidad de personajes en pantalla, tener un campo de visión tan corto no deja de resultar decepcionante.

Pero, aunque no sea exactamente un juegazo, al menos es divertido. Es mejor en PlayStation que en PC, y no tienes que estar jugando cinco horas para empezar a pasártelo bien. *Urban Chaos* combina con valentía diversos géneros trillados para crear algo nuevo, absorbente y —durante un corto período— compulsivo hasta límites insospechados. ■

PlayStation Magazine — EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Aparte de la basura revoloteando y los efectos especiales, es puro 1997	6
JUGABILIDAD:	Mezcla adictiva de otros géneros	8
ADICTIVIDAD:	Avanza por una curva de dificultad cada vez más empinada	6

■ CONCLUSIÓN
Con una mejor ejecución, *Urban Chaos* podría haber sido un clásico de PlayStation. Problemas aparte, constituye una de la ofertas más jugables del mes.




DESCUBRE
TU LADO
PIAGGIO
NRG
Extreme
Pon en marcha la potencia, libera tus energías, siente como tu pulso se acelera cortando el viento, conquistando espacios dentro y fuera de la ciudad.
Súbete a un Piaggio NRG Extreme, un scooter joven, deportivo con las máximas prestaciones.
DDS
Double Disc System
linea
PIAGGIO
902 152 150
INFORMACIÓN AL CLIENTE
Busca ahora el
MODEL YEAR 2000
SERIE R
Official Rider
R
Racing Division
PIAGGIO
Piaggio rueda con SELENIA
NRG, 2 versiones: Agua-Doble Disco y Aire-Disco/Tambor. Homologado para 2 plazas - Hueco Portacasco Desde 269.900 pta. (precio península)



Los gráficos son bastante buenos. Si no, fíjate en la superficie del agua reflejando luces y edificios...



Montañas, montañas y más montañas, con diferentes variantes, ya sea de noche o lloviendo. Ya podían haber pensado unos circuitos un poco más variados, ¿no?

AQUÍ, EL QUE NO CORRE VUELA, Y CON AVIONES MILITARES...



N-Gen Racing

«Podemos adquirir y modificar un avión como deseemos»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Infogrames
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
WIP3OUT (PSMAG 34 10/10)
El mejor de la saga y del género. Imposible vivir sin él...

Año 2012. En un mundo lleno de paz, los jets militares han sido modificados para convertirse en sofisticadas máquinas de carreras con el único propósito de participar en competiciones de alta velocidad y ganar dinero a raudales. Así de simple es el argumento de *N-Gen Racing*; pillar un avión de enormes prestaciones y correr —mejor dicho, volar— a través de los diferentes parajes que nos ofrecen.

Lástima que Infogrames no se haya dado cuenta de que el género ya tiene un rey (se llama *WipEout*), muy superior en la mayoría de aspectos. Tal vez el único punto en el que *N-Gen* lo supera es en la posibilidad de comprar y modificar cualquiera de los 38 aviones disponibles, al estilo *Gran Turismo*. Además, también deberemos sacarnos hasta 4 carnets de piloto para poder participar en las diferentes competiciones, aunque en realidad estas pruebas prácticas carecen de complicación alguna.

Luego podremos adquirir nuestro primer avión y, si nos viene en gana, hacerle las modificaciones que deseemos (ahuecando el ala, claro está). Desde cambiarle el motor, a añadirle armamento o pintarlo de otro color. Una vez preparados, podremos empezar a volar cual alegre pajarillo en el campo (aunque sin la libertad de éstos).

Visto así, pensarás que *N-Gen* no puede ser un mal juego, y tienes razón; no es un mal juego... del todo. Lástima que, una vez empiezas a jugar, las expectativas se evaporan como el agua en el desierto y te das cuentas de que le falta ritmo, espectacularidad y más alicientes que te enganchen al pad. Y por mucho que se alcance la escalofriante cifra de 1.500 km/h, al lado de *WipEout* la sensación de velocidad se queda como un pato desplumado.

«Pero claro», pensarás, «es porque estamos volando con aviones a reacción, y a cierta altura la velocidad no se nota tanto, ¿verdad?» Pues no, porque aunque nos pongamos pegados al suelo la sensación de rapidez es inexistente, (aparte de correr el riesgo adicional de pegártela contra los arbolitos o las montañitas). Si encima intentas estos vuelos rasantes con el modo Pro, donde estabilizar el avión es más difícil que bailar la lambada con Espinete, las posibilidades de acabar pegándose un morrazo son de escándalo.

Esto, junto a la escasez de oponentes y el gran parecido entre los 12 niveles existentes, hacen de *N-Gen* un juego bastante soso, aunque gráficamente tenga algunos detalles buenos. Aun así, si ya te has pulido los tres *WipEout* y quieres otro juego futurista de naves para disfrutarlo con un amigo, ésta puede ser una opción a tener en cuenta. ■

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Buenos y con pequeños detalles	8
JUGABILIDAD:	Muy fácil en el modo Arcade, muy difícil en el Pro	7
ADICTIVIDAD:	Los niveles acaban resultando demasiado parecidos	6

CONCLUSIÓN
Un juego de carreras que se sale un poco del género pero al que le falta mucho para llegar a cautivar. La pobre ejecución contrasta con los buenos gráficos y la «cañera» banda sonora

7 SOBRE 10

¿Qué te traerías de Japón?



>Nosotros te hemos traído lo mejor.







>Exclusivamente para auténticos gamers









Ubi Soft Entertainment
Edificio Horizon. Crta. de Rubí, 72-74 • 08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60 • Hot line 902 11 78 03 • http//www.ubisoft.es









Los 4x4 del juego tienen las mismas características que sus homónimos reales



Las pistas, plagadas de obstáculos, te pondrán las cosas difíciles desde el principio

COCHES ENORMES CON TRACCIÓN TOTAL. SUENA BIEN. SI ADEMÁS, FUERA DIVERTIDO...



4x4 World Trophy

«La victoria o la derrota depende del coche que elijas»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Infogrames
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

MONSTER TRUCKS
Ese gran desconocido, del año de la polka, que sigue siendo el rey de los todo terreno desde que la gris llevaba pañales.

Mejorar a *Monster Trucks.* No es el primero que lo intenta, y esperamos que no sea el último, pero una cosa está clara: por ahora, nadie lo ha conseguido. El juego con el que Psygnosis inauguró el género hace años, en los tiempos de *Destruction Derby 2* y el primer *F1*, no acabó de cuajar entonces, pero se echa de menos ahora. Era de suponer que con el tiempo veríamos cosas mucho mejores... craso error. Nadie se ha acercado siquiera a *Monster Trucks*, y al paso que vamos, parece que nadie lo hará en PSX. Esperemos que en PS2 no suceda lo mismo.

El concepto, desde luego, es más que apetecible: hacer el loco con coches 4x4 de todos los tipos por escenarios enormes y variados a lo largo de todo el mundo: la falta de una montaña pirenaica, los templos, bosques y montañas del Machu Pichu... Nos encanta la idea, sí, pero... ¿es que nadie es capaz de hacer un buen juego con ella? *4x4 World Trophy* no está mal: gráficos decentes, coches reales, pistas muy largas con rutas alternativas... Pero no es tan bueno como debería, a estas alturas. Para eso, ya teníamos el primer *Test Drive Off Road*, de hace años también.

No obstante, el principal problema de *4x4 World Trophy* es su planteamiento: los circuitos son tan diferentes entre sí como los coches. Tanto, tanto, tanto, que para cada circuito necesitarás un coche distinto. Es imposible ganar una carrera con un pequeño Suzuki Santana en un circuito en el que hay una cuesta de 45º entre rocas; en cambio, el mismo coche resulta imposible de alcanzar en una playa. Para una pista necesitarás un coche; para otra, otro; para la siguiente, otro distinto... Entonces, ¿qué sentido tiene que haya tantos coches diferentes? La victoria o la derrota depende del coche, muy por encima de tu velocidad, destreza o experiencia. Es como ver una carrera de Fórmula 1: siempre ganan Ferrari y McLaren, ¿qué sentido tiene apostar por otra escudería?

4x4 World Trophy es divertido, sí, pero un juego en el que la función del jugador se reduce a elegir el coche para cada pista, no es lo que nosotros entendemos precisamente por «jugable». Si todos los coches hubiesen sido más parecidos, nos habría gustado mucho. Los circuitos están bien diseñados, con unas rutas alternativas muy interesantes y obstáculos geniales. Es comprensible que cada coche cuente con unas determinadas cualidades de velocidad, potencia y estabilidad, de modo que tengas que esquivar determinados obstáculos con los más rápidos y no haga falta con los más potentes. Hasta ahí, bien. Lo malo es que en cada circuito predomina una característica que decide quién será el ganador: o es todo nieve, y gana el más pesado; o es todo cuesta arriba, y gana el más potente; o es todo llano, y gana el más pequeño y rápido... Lo dicho: falla el planteamiento. Una lástima.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Aceptables, pero no como los de Psygnosis	7
JUGABILIDAD:	Ganas si eliges el coche correcto	5
ADICTIVIDAD:	Sólo hasta que veas todos los circuitos	6

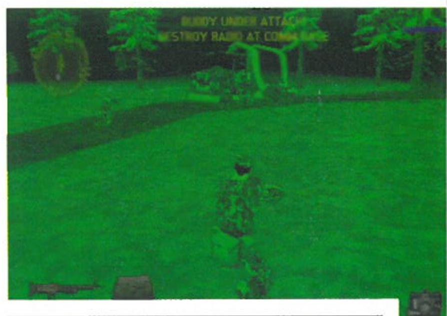
CONCLUSIÓN
Podría haber sido un buen juego con coches cuyas características fuesen más similares (o circuitos menos diferentes), pero así... La búsqueda de variedad no es siempre buena idea.



«¡GUERRA! ¡UY, CÓMO ME TIEMBLAN LAS PIERNAS! ¿Y ESO PARA QUÉ SIRVE?»



Spec Ops: Stealth Patrol



DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Runecraft/Zombie
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

A primera vista, *Spec Ops* aparenta ser un nuevo miembro más que digno del género *sigilo 'em up no-me-siento-las-piernas*, que alcanzó la perfección con *Metal Gear Solid*. Como aperitivo, se puede acceder a un catálogo interminable de armas de fuego modernas (desde los rifles de francotirador más comunes hasta las metralletas más sofisticadas) que hará las delicias de cualquier fetichista de estos juguetitos.

Una característica genial del juego es que tus enemigos reaccionan de forma distinta dependiendo de lo desprendido que te muestres con tu munición. Si te marcas unas ráfagas tipo Schwarzenneger en *Depredador* con una ametralladora enorme, disparando como un poseso, seguro que te prestan «mucha atención». Además, tu compañero de equipo, controlado por el ordenador, le da al juego un toque en plan película de colegas que resulta de lo más agradable.

Desgraciadamente, *Spec Ops* se despeña en un abrir y cerrar de ojos a partir de ahí. Aunque en teoría en este tipo de juegos el sigilo es la mejor estrategia, en la práctica el juego hace lo posible para que cualquier movimiento a paso de gato sea una pérdida de tiempo. El rifle de francotirador y los prismáticos son muy difíciles de manejar y los límites de tiempo son tan ridículos que conseguir resolver la situación en el período establecido es misión imposible. Runecraft ni siquiera se paró a pensar que sería interesante incluir algún tipo de entrenamiento para que te familiarizaras con las grandes complejidades del juego. Al menos, el modo para dos jugadores te permite obligar a un colega a compartir la frustración contigo. ¿No te suena eso de que las penas con pan son menos? ■



Los fans de las armas pesadas disfrutarán de lo lindo con un arsenal imponente



GRÁFICOS:	De una calidad razonable, pero les falta detalle	6
JUGABILIDAD:	Armas y munición a mansalva a costa de la diversión	4
ADICTIVIDAD:	El hecho de que te lancen a la piscina le añade cierta dificultad	6

■ CONCLUSIÓN
Un montón de buenas ideas, pero reunidas con el mínimo esfuerzo. Quizá la próxima vez prepararán sus planes de ataque con más cuidado, dándole más protagonismo al sigilo dentro del juego.



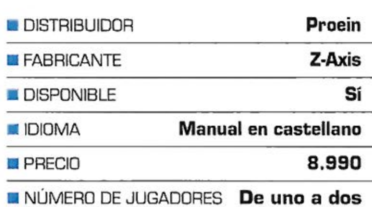
¡INVASORES DEL ESPACIO! YA ESTAMOS OTRA VEZ...



Space Invaders



DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Z-Axis
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos



Te puedes mover a la izquierda, a la derecha, y disparar a cosas. Y eso es todo. Las cosas en cuestión son versiones modernas de los seres del espacio que invadieron los salones recreativos allá en 1978. Tu tanque ha evolucionado mucho en las dos últimas décadas, aunque a los responsables de la primera línea de defensa de la tierra sigue sin ocurrírseles la idea de poder moverse en más de un eje.

Tal vez, esta versión tenga mejor aspecto, pero la jugabilidad no ha variado un ápice. Al fin y al cabo, es *Space Invaders*. Las mejoras incluyen nuevos tipos de alienígenas y jefes de final de nivel, mientras que al eliminar a cuatro *aliens* del mismo tipo consigues armas extra. Es una buena idea, pero las armas son tan potentes que puedes completar los niveles con menos de diez tiros. Cada tipo de extraterrestre cuanta con su propio estilo de ataque.

Esto aporta una dificultad necesaria pero, por desgracia, no te tiran nada de lo que te hayas de preocupar. Los jefes son un poco más complicados, o al menos al principio.

El modo de dos jugadores sostiene un rato más tu interés, pero si ya has jugado antes, lo más probable es que acabes jugando hasta hartarte. ■



Los jefes de nivel aportan una variedad esencial pero, a fin de cuentas, son igual de aburridos





GRÁFICOS:	Fondos de pena, *aliens* de pena, tanque de pena y armas de pena	5
JUGABILIDAD:	Divertido durante un par de niveles, pero repetitivo y soso	5
ADICTIVIDAD:	No querrás volver a jugar dos veces en el mismo nivel	4

■ CONCLUSIÓN
Si tienes recuerdos entrañables de la recreativa de *Space Invaders*, más vale que los dejes como están. Este juego deja una mancha permanente en tu cristal de color rosa.









Los golpes que puedes propinar a tus adversarios durante la carreras son todavía más bestias que en *Road Rash 3D*



¿Quién no ha querido ser motorista alguna vez en su vida?

¿MAMPORROS A 180 KILÓMETROS POR HORA, EN MOTO Y SIN MANOS, CON GAFAS HORRIBLES Y BARBA DE SEIS MESES? SUENA BIEN...



Road Rash Jailbreak

«La única opción interesante es controlar a un policía.»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
ROAD RASH 3D
Más auténtico y original, cuando salió, y muy similar a éste en casi todo

R*oad Rash 3D* fue para nosotros todo un acontecimiento hace más o menos un año, y todavía hoy nos echamos unas partidas cada vez que tenemos un rato libre. Un juego de carreras de motos que te permitía ir por cualquier parte, tomar cualquier carretera y perderte durante horas y horas por toda California. Intentar esquivar peatones, no siempre con éxito, para dar unos saltos enormes; usar los Chevrolet Corvette que venían de frente como rampas para saltar cientos de metros; gritar con todas nuestras fuerzas mientras levantábamos rueda antes de escabullirnos del poli motorizado que intentaba detenernos... ¡Qué tiempos!

Tú corrías con la moto por un escenario tridimensional hacia un fondo plano en 2D, como en todos los juegos. Lo novedoso era que, al acercarte al fondo, en lugar de seguir renderizándose un escenario completamente diferente, ¡era el propio fondo el que se tornaba en 3D! De este modo, el campo de visión siempre era de varios kilómetros «reales», y si veías un par de montañas a lo lejos, unos minutos después estabas pasando entre ellas, con un fondo distinto más allá. Esto, que dicho así podría parecer una tontería, transformaba a *Road Rash 3D* en una experiencia completamente diferente. Daban ganas de «pasear» por aquel juego, gracias a un control analógico bestial y una buena cantidad de cuadros por segundo, además de las fabulosas motos.

Y *Road Rash Jailbreak* ofrece, más o menos, lo mismo. Esta vez no es California, sino la zona norte del lago Michigan: valles más verdes, urbanizaciones de mansiones estilo Beverly Hills, alguna que otra ciudad, campos sembrados... Más colorido que California, pero con mucha menos personalidad. Motos y personajes similares con un control similar, pero sin California y sin la banda sonora del juego anterior (donde la palabra «California» salía por todas partes). Podría ser igual de genial, pero... no lo es. EA ha intentado mejorarlo incluyendo la posibilidad de ir a por la moto cuando te la pegas y ésta sale volando, pero la mayoría de las veces no sabes dónde está y te pierdes.

También se han incluido multitud de elementos en pantalla, que en lugar de enriquecer el aspecto del juego, ralentizan los cuadros por segundo. Y algunos modos, como el de cuatro jugadores, que... no funciona como debería. Es un *Road Rash 3D*, sin California, sin música californiana, sin toda aquella personalidad y sin algunos cuadros por segundo. Un título divertidísimo, sí, pero no tanto como el anterior. Las mejoras gráficas y de mecánica de juego perjudican a la jugabilidad, y la única opción realmente interesante es la posibilidad de controlar a un policía, persiguiendo a un delincuente por varios estados. Mola, pero... se echan de menos muchas cosas de *Road Rash 3D*. ■



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Con más elementos, pero también con menos cuadros	7
JUGABILIDAD:	Cuando encuentras la moto, mucha	7
ADICTIVIDAD:	Faltan cuadros y, ante todo, falta California	6

CONCLUSIÓN
Es increíble cómo un elemento aparentemente tan poco importante (la zona de EE.UU. en la que el juego está ambientado) puede cambiar tanto todo el juego. Pena.



JUEGOS PLATINUM

NI SIQUIERA EN EL RASTRO VENDERÍAN ESTAS PRECIOSIDADES POR TAN POCA PASTA, PERO PARECE QUE AL SR. PLATINUM LE APETECE COMERCIAR CON TÍTULOS DE PRIMERA... ¡A PRECIOS DE RISA!

Ridge Racer Type 4



■ DISTRIBUIDOR
SONY
■ 3.990 ptas.

No podría existir mejor introducción al mundo de los juegos de carreras arcade que el cuarto título *Ridge*, de Namco, para PlayStation.

El *Ridge Racer* original dejó el listón muy alto con unos gráficos rapidísimos y lo último en iluminación. *Type 4* fue un regreso al arcade con luces de neón y coches de lo más extravagantes. Lo que te dejará sin aliento es la fantástica secuencia en la que las pistas pasan zumbando. Eso, y algunas de las curvas más cerradas y espeluznantes que jamás se han diseñado. ■





PlayStation Magazine VEREDICTO EN *PSMag* 28 10/10

■ PUNTUACIÓN FINAL
Se trata del gemelo travieso de *GT*. Una «velocimaratón» con inyección de adrenalina incluida.

10 SOBRE 10

Bichos





■ DISTRIBUIDOR
SONY
■ 3.990 ptas.

¿Te acuerdas de los tiempos en que los juegos para niños eran para menores de 12 meses? Bueno, pues esa sensación no tardará en inundarte de nuevo si dejas que este título infecte tu PlayStation.

Por lo visto alguien se olvidó de que las aventuras en 3D se basan en explorar y descubrir, algo que no tiene en cuenta este intento cursilón plagado de saltos imposibles y combates para aburrir a una mosca. Hay algunas ideas inteligentes, pero el conjunto es pesado y repetitivo hasta la saciedad. ■



PlayStation Magazine VEREDICTO EN *PSMag* 28 7/10

■ PUNTUACIÓN FINAL
No te será difícil olvidar este triste intento de aprovechar el tirón de la película. En pocas palabras, no vale la pena.

5 SOBRE 10

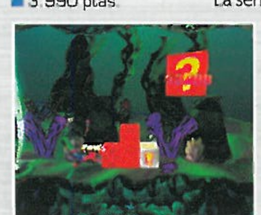
Crash Bandicoot 3



■ DISTRIBUIDOR
SONY
■ 3.990 ptas.

La mascota marsupial de Sony ha experimentado una especie de resurrección desde la llegada del excelente *Crash Team Racing*, y con *Crash Bandicoot 3* te llega la oportunidad de verle en su hábitat natural: un plataformas pseudo-3D.

La serie de *Crash* funciona porque, a pesar de su simplicidad, combina diferentes géneros y unos minijuegos divertidísimos en un solo paquete. Aunque resulta muy fácil pasárselo, garantiza horas y horas de diversión. ■





PlayStation Magazine VEREDICTO EN *PSMag* 24 9/10

■ PUNTUACIÓN FINAL
Un plataformas bien creado y sólido, a reventar de variedad.

7 SOBRE 10

Spyro The Dragon





■ DISTRIBUIDOR
SONY
■ 3.990 ptas.

Este plataformas en 3D era tan mono y dulce que pocos se lo tomaron demasiado en serio. Sin embargo, a *PSMag* no se le escapó la brillantez técnica que supuso crear escenarios en movimiento y la originalidad de adjudicarle el papel principal a un bicho volador.

De acuerdo, no era perfecto. El ritmo de la primera mitad del juego era demasiado lento y muchos niveles parecían estar poco menos que abarrotados, pero su encanto y su amplitud de visión hacen del *Spyro* original una joya. ■





PlayStation Magazine VEREDICTO EN *PSMag24* 8/10

■ PUNTUACIÓN FINAL
Si puedes dejar a un lado su monería disfrutarás de una impresionante experiencia en 3D.



8 SOBRE 10

Tomb Raider III



■ DISTRIBUIDOR
PROEIN
■ 4.990 ptas.

Aunque se trate del episodio menos bueno de un conjunto excelente, tenemos que reconocer que *Tomb Raider 3* dio la oportunidad a la gente de Core para experimentar con múltiples rutas y mapas que requerían más exploración que las anteriores aventuras de Lara.

El resultado fue un juego más bonito y técnicamente más redondo que sus predecesores, aunque también resultaba frustrante. Correr de aquí para allá en áreas tan alejadas unas de otras, sólo para acabar resolviendo el mismo tipo de puzzles con puertas y llaves, resultaba algo tedioso. ■



PlayStation Magazine VEREDICTO EN *PSMag25* 9/10

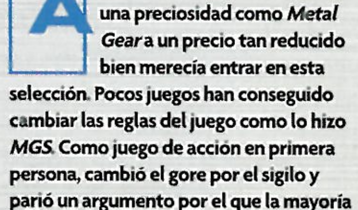
■ PUNTUACIÓN FINAL
Viene a ser a *Tomb Raider* lo que *El Retorno del Jedi* supuso para *Star Wars*.

7 SOBRE 10

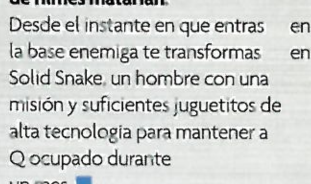
Metal Gear Solid



■ DISTRIBUIDOR
Konami
■ Unas 5.000 ptas.



Aun sin ser de la gama Platinum, una preciosidad como *Metal Gear* a un precio tan reducido bien merecía entrar en esta selección. Pocos juegos han conseguido cambiar las reglas del juego como lo hizo *MGS*. Como juego de acción en primera persona, cambió el gore por el sigilo y parió un argumento por el que la mayoría de filmes matarían.



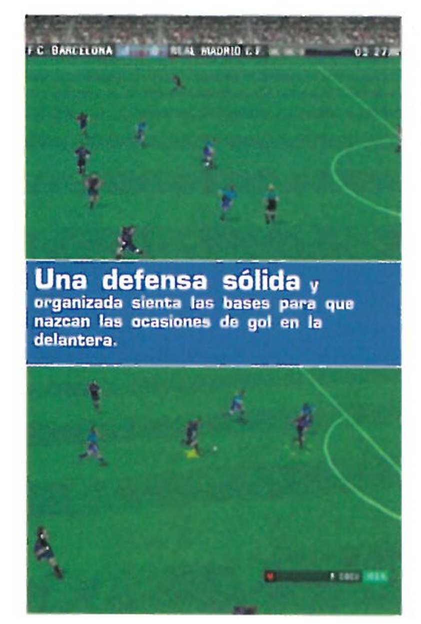
Desde el instante en que entras en la base enemiga te transformas en Solid Snake, un hombre con una misión y suficientes juguetitos de alta tecnología para mantener a Q ocupado durante un mes. ■



PlayStation Magazine VEREDICTO EN *PSMag28* 10/10

■ PUNTUACIÓN FINAL
Aunque quizás resulte demasiado corto, MGS reúne el doble de inteligencia que cualquier otro juego del planeta.

10 SOBRE 10



Una defensa sólida y organizada sienta las bases para que nazcan las ocasiones de gol en la delantera.







La velocidad es la mejor arma para llevarse el balón

RIVALDO, RAÚL, ALFONSO, KIKO, GUERRERO... TODAS LAS ESTRELLAS DE LA LIGA ESPAÑOLA TE ESTÁN ESPERANDO



Primera división STARS

«Es más fácil defender que atacar, de ahí la tendencia al medio campo»

DISTRIBUIDOR	EA
FABRICANTE	EA
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

ISS PRO EVOLUTION
Aunque dependa en exceso de las imágenes prerrenderizadas, es el mejor simulador de fútbol para PlayStation.

A estas alturas, cuando parece que ya está todo inventado en los simuladores de fútbol para PlayStation, lo único que queda por crear son juegos con competiciones oficiales como el Mundial o la liga profesional de fútbol.

O esto es al menos lo que deben pensar en EA Sports, cuando tan sólo tres meses después de la salida a la calle de *FIFA 2000* —casi idéntico a *FIFA 99*—, los creadores de la saga *FIFA* han lanzado *Primera División Stars*: un juego sobre la liga española donde podrás encontrarlo todo: los fichajes, las estrellas, los estadios y hasta las competiciones europeas. En él podrás elegir un equipo y jugar una temporada de liga, incluyendo la Copa del Rey y los partidos europeos. Si se lesionan algunos jugadores, puedes reforzar la plantilla contratando estrellas de otros clubes. ¿Te imaginas a Guardiola en el Madrid o a Hierro en el Barcelona? Es genial.

Pero lo mejor de *Primera División Stars*, evidentemente, son los partidos. El juego cuenta con un sistema de control cómodo e intuitivo, con el que puedes desmarcarte de los defensores contrarios con velocidad pulsando Triángulo. El sistema defensivo se parece un poco al que se utilizaba en *Esto es Fútbol*: los defensores se acercan mucho a los jugadores del equipo contrario para que, presionando X repetidas veces, puedas arrebatarles el balón. Lo cierto es que se hace más fácil defender que atacar, de ahí que la tendencia general del juego sea el medio campo. Así, se gana en realismo, pero se pierde en espectacularidad. De hecho, es fácil que te plantes delante del portero, y éste te arrebate el balón o lo acabes enviando a las nubes, jugadas muy realistas que rara vez se ven en *FIFA 2000*.

En cualquier caso, el juego cuenta con una serie de problemas durante los partidos que lo hacen bastante irritante. Los movimientos de cámara y jugadores son muy bruscos, y aunque puedes ralentizar la velocidad del juego en el menú de opciones, el problema no desaparece y se convierte en un incordio. Además, los terrenos de juego están compuestos por polígonos temblorosos, que contrastan con la habitual solidez de los campos de fútbol de la mayoría de estos simuladores. Por otro lado, el árbitro pita el final del partido en el minuto cuarenta y cinco exactamente —como en un partido de baloncesto—, y no deja seguir la jugada aunque estés a punto de meter gol. Es desesperante...

Así pues, *Primera División Stars* podía haber sido un simulador de fútbol muy realista, pero su pobre aspecto gráfico y algunos fallos de acabado (se cuelga cada dos por tres), lo convierten en un candidato perfecto a ser olvidado frente a los *ISS Pro*, *FIFA* o el más reciente *UEFA Champions League*.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Polígonos temblorosos, movimientos bruscos...	4
JUGABILIDAD:	Buen control, pero se cuelga tanto...	6
ADICTIVIDAD:	Los problemas gráficos y de acabado son muy irritantes.	6

CONCLUSIÓN
Primera División Stars es muy jugable, y habría estado bien si se hubiese presentado con unos gráficos decentes y se hubieran resuelto los problemas técnicos.

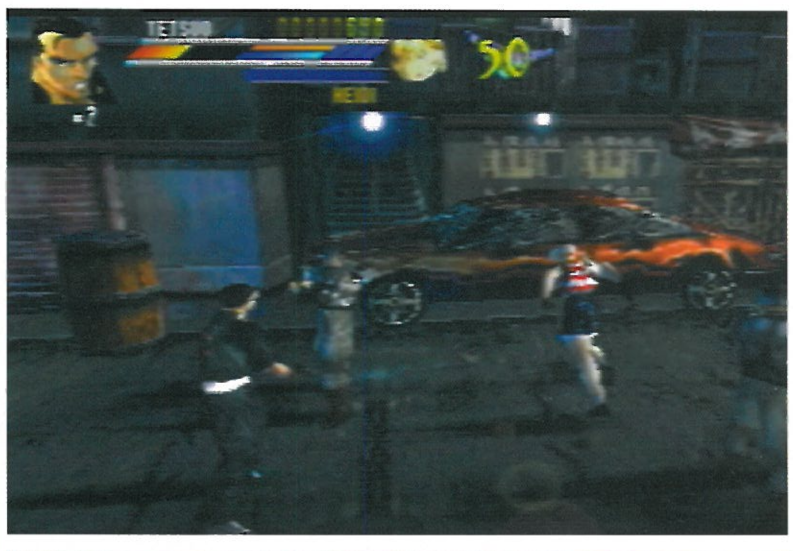








En el juego vale cualquier cosa para acabar con tus rivales, o sea que ya te estás aprendiendo los ataques especiales más mortíferos



Aunque vengan en manadas no es muy difícil terminar con ellos

SI CREÍAS QUE EL GÉNERO DE LAS PELEAS CALLEJERAS YA ESTABA MUERTO, ESPERA Y VERÁS...

Gekido

«Variedad de combos y espectacularidad de los golpes especiales»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Infogrames
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
FIGHTING FORCE (PSMAG 13 7/10)
Sin ser genial, tiene más jugabilidad y porrazos que muchos otros

El género del *beat 'em up* tuvo su época dorada hace unos años, cuando salían clones a patadas de juegos como *Double Dragon* o *Final Fight*. Sin embargo, ha ido cayendo en el olvido, y eso se nota sólo con fijarse en el número de juegos de este estilo que existen para PlayStation, donde no sólo sobreviven pocos ejemplares, sino que además su calidad es más que cuestionable.

Ahora llega Infogrames con un nuevo intento, *Gekido*, y parece que, aun sin dar en el centro de la diana, se ha acercado bastante. El desarrollo del juego, como es de suponer, consiste en ir avanzando por los diferentes niveles mientras una panda inacabable de macarras nos intenta jorobar nuestro propósito. Para variar, al final de cada nivel nos encontraremos con un jefe que, generalmente, será algo más listo que los inútiles de sus esbirros y que, posiblemente, nos traerá más de un dolor de cabeza. Vamos, lo de siempre... Por suerte, para librarnos de los más pelmazos no sólo valdrán patadas y puñetazos, sino también todo lo que podamos pillar por el camino; desde barriles hasta máquinas de refrescos, pasando por escopetas o lanzallamas.

Eso sí, la amplia —muy amplia— variedad de combos que podemos realizar con cualquiera de los personajes y la espectacularidad de los golpes especiales le suman muchos puntos. Es más, mientras vayas avanzando por los diferentes niveles irás aprendiendo algunos de estos combos.

Además, el juego cuenta con los modos de juego arcade, *shadow fighter y survival*, y permite batallas de cuatro luchadores o peleas de bandas, lo que constituye un aumento considerable en la durabilidad del juego (sobre todo si tienes amigos a los que atizar).

Aun así, el juego también tiene algunos defectos. Los gráficos son buenos y espectaculares, pero los personajes se mueven de una manera un tanto brusca y no hubiera estado de más suavizar las transiciones. Asimismo, la IA de los enemigos tampoco es como para echar las campanas al vuelo, y los tiempos de carga entre niveles se hacen notar demasiado y ocurren con demasiada frecuencia. También se echa de menos no poder grabar la partida en mitad del juego, aunque a los peleones más adictos no les importará pasarse dos horas ininterrumpidas enganchados a la gris.

Infogrames ha sabido captar la esencia de los viejos juegos de este estilo, en que lo más importante era ir repartiendo tortas a diestro y siniestro hasta llegar al final de fase donde, por norma, tenías que enfrentarte a un individuo más grande y fortachón que tú. La falta de competencia en este sector lo convierte en uno de los mejores *beat 'em up* para PlayStation, entretenido, aunque sólo resulta indispensable para los amantes del género.

PlayStation Magazine VEREDICTO

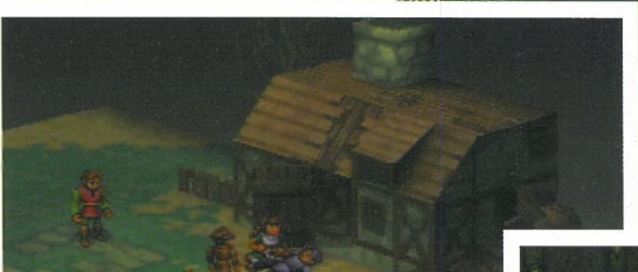
GRÁFICOS:	Efectos espectaculares, pero cojea en el movimiento de los personajes	8
JUGABILIDAD:	Fácil de controlar, aunque algunos combos son complicados	8
ADICTIVIDAD:	Si te aburres, llama a unos amigos para echar unas partiditas	7

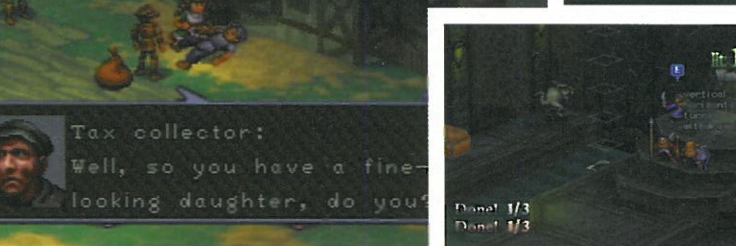
CONCLUSIÓN
Un *beat 'em up* hecho y derecho de la vieja escuela, pero ahora en 3D. Aunque ofrece más de lo mismo y tiene alicientes de muchas clases, destaca al haber pocos juegos de su género para la gris.





Puedes volver a los terrenos conquistados para adquirir experiencia. Si se hace de noche puede que al regresar descubras que hay otros monstruos en lugar de la fauna fantasmal del nivel

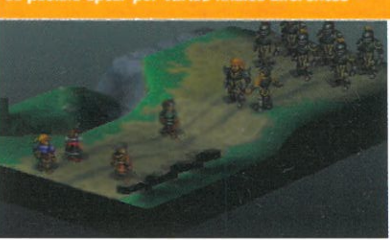








Se han introducido escenas que transcurren dentro y fuera del terreno de batalla y que sirven para hacer avanzar la trama y, además, es posible optar por varios finales diferentes



PASAD LA PÁGINA, FANÁTICOS DEL DEPORTE. AQUÍ NO HAY NADA PARA VOSOTROS



Vandal Hearts II

«Se ha renovado tanto el sistema de combate original que

DISTRIBUIDOR	Konami
FABRICANTE	KCET
DISPONIBLE	N/D
IDIOMA	Manual y textos en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

VANDAL HEARTS
El original sigue siendo muy jugable y diferente a lo habitual

¿Se te han quedado alguna vez los ojos enganchados ante la visión de un grandioso diorama en 3D, lleno de detalles? Pues aquí tienes su equivalente en videojuego. *Vandal Hearts II* es un bicho raro, que puede definirse como juego de rol estratégico. Tienes que conducir a un grupo de personajes a través de una serie de batallas que se sustentan en una historia lineal. A diferencia de los niveles intercambiables de *Command & Conquer*, tras cada uno de los cuales quedaba cerrada la historia, en este caso van apareciendo escenas y diálogos que se desarrollan dentro y fuera de cada nivel y que hacen avanzar la trama. Mientras tanto, vas reclutando guerreros nuevos, adquieres experiencia, recorres ciudades, perfeccionas el equipo y tomas decisiones que influyen más o menos en el desarrollo del juego.

Como segunda versión, es muy poco ortodoxa. El motor de gráficos se ha retocado poco, con lo que los *sprites* en 2D, situados sobre fondos tridimensionales, parecen tremendamente anticuados. Además, algunos jugadores no apreciarán demasiado los bonitos diseños de los personajes, aunque éstos cambian para reflejar el arma que enarbolan en cada momento. En otras cosas, el equipo de desarrollo ha sido más atrevido: por ejemplo, se ha renovado tanto el sistema de combate original que casi estamos ante un juego distinto. Y el cambio ha sido para mejor.

El combate sigue consistiendo en una combinación de movimientos y lucha que recuerda las escaramuzas y las baldosas presentes en juegos más antiguos, como *X-Com* o *Shining Force*. Pero han desaparecido las clases de personajes tradicionales, y ahora la acción se centra en los objetos y accesorios. Aunque algunos protagonistas son más fuertes o más listos que otros y, por tanto, están predispuestos a desempeñar determinado papel, puedes asignar a cada uno el que te parezca más adecuado. Puedes dar báculos mágicos a los arqueros, por ejemplo, para mejorar su capacidad mágica. Y si a todos les das espadas y escudos podrás entrar en un combate cuerpo a cuerpo. Es cierto que este sistema empaña la personalidad de los miembros concretos del equipo, algo que tanto fomentaba el *Vandal Hearts* original pero, en cambio, ofrece una gran capacidad de adaptación a los gustos del usuario. A los creadores japoneses de videojuegos les encanta nombrar las innovaciones con rimbombantes fórmulas pseudocientíficas, así que en este caso han introducido el «Dual Turn Battle». En lugar de desplazar a todos los personajes de una vez y luego sentarte a esperar mientras les toca el turno a los monstruos, ahora los dos bandos envían sus órdenes a la unidad y el resultado se resuelve simultáneamente. Ya se había intentado antes, sin éxito, aunque aquí tampoco acaba de funcionar del todo. Como sabes que la IA enemiga intentará cargarse primero a tus guerreros más débiles y luego querrá atacarte desde un terreno más elevado, toda la diversión se reduce a explotar tu capacidad humana para predecir y dominar al rival controlado por el ordenador. Y aquí, a diferencia de muchas conversiones para PC, la interfaz que necesitas para manejar a tus tropas y para verificar las estadísticas ha sido diseñada pensando en un pad.

Para conseguir habilidades y encantamientos necesitas usar las armas, y ahí es donde realmente interviene la táctica. Cada objeto requiere una técnica determinada, ya se trate de descubrir cofres ocultos, curar una herida emponzoñada o invocar a los demonios para

Los encantamientos no tienen la calidad visual de los de *Final Fantasy* pero, en cambio, hay que pensar más para desencadenar una tormenta que no acabe con tu propio equipo





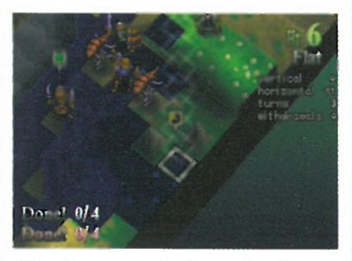


Si atacas a un solo enemigo con varios guerreros obtendrás la ayuda extra de más personajes

CÓMO... CONSEGUIR CACHARROS OCULTOS



Aunque parezca una tontería, te recomendamos que adquieras en la primera tienda los cuchillos Bowie y Antennae y que potencies las técnicas asociadas Unlock/SearchMark. Dáselos a un equipo de búsqueda o a un individuo protegido con un escudo.



Utiliza el mapa a vista de pájaro para localizar una baldosa especial (marcas aisladas, callejones sin salida, caminos bordeados a ambos lados...) y desplaza al buscador de tesoros, de modo que acabe su recorrido en esa baldosa.



Si estás sentado sobre un cofre oculto, el SearchMark del Antennae lo detectará de forma automática. Despliega las unidades voladoras para llegar a las islas y a las copas de los árboles; también puedes usar la Pickaxe y las Maracas (que encontrarás en la cordillera Barm) para construir y romper bloques.

casi estamos ante un juego distinto»

que caiga la negra muerte sobre los malvados. Si utilizas el objeto adecuado, acumularás el número de puntos necesario para activar cada técnica, tras lo cual podrás transmitir el poder a otra arma. Hay tantas cosas que hacer y tantos trucos y encantamientos que aprender, que al final acabarás repitiendo algunos niveles para explorar todas sus posibilidades. La historia es también más complicada que los típicos argumentos del género. Sólo diremos que la trama combina las maquinaciones políticas con la traición, y que el protagonista empieza el juego siendo un chaval y peina canas al llegar al final de la historia.

La verdad es que no estamos ante un título revolucionario, y además el control de los personajes está demasiado instalado en el ala oeste de las Spod Mansions como para satisfacer a los amantes de la facilidad. Pero si te gusta pensar, saca la cartera y cómpratelo. ■



Un terreno elevado te da cierta ventaja: puedes aumentar el alcance del arquero colocándolo sobre una colina, o dar mágicamente al terreno que hay detrás



VEREDICTO

■ GRÁFICOS: Funcionales, con una 3D descuidada y un diseño flojillo de los personajes **5**
■ JUGABILIDAD: Abundancia de trucos y tácticas, con posibilidades en cada batalla **8**
■ ADICTIVIDAD: Más de 50 niveles, que requerirán, como mínimo, una segunda vuelta **8**

■ CONCLUSIÓN
Vandal Hearts II combina la estrategia con la táctica sin detalles superfluos. Es un bicho raro: un juego de estrategia que cumple lo prometido... tantas horas de diversión como un juego de rol







Nadie espera ver unos gráficos al estilo de un juego de acción en la visualización del encuentro, pero el comentario textual de *PM 2000* es paupérrimo y, lo que es peor, no explica quién comete esos errores garrafales en la defensa

Vender jugadores puede ser una auténtica pesadilla. Si se contentan con ser reservas tienden a no avenirse a tratar con posibles compradores

PREPÁRATE PARA AGUANTAR CRÍTICAS, ABUCHEOS Y UNA PATADA EN EL TRASERO



Premier Manager 2000

«Los problemas empiezan cuando intentas cambiar algunas cosas»

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ FABRICANTE	Infogrames
■ DISPONIBLE	Sí
■ IDIOMA	Manual y textos en castellano
■ PRECIO	7.990
■ NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

MANAGER DE LIGA
Es la portería que todos los demás juegos de gestión balompédica deben intentar batir

Sólo los muy desesperados o los chiflados totales querrían viajar en un tren sin frenos. Y ésa es precisamente la sensación que transmiten estos juegos de gestión. Ya puedes trastear cuanto quieras los controles, que el desastre parece inevitable: los apostantes se aburren, tus ciudadanos se sublevan o —en el caso de los simuladores de gestión de fútbol—, tu equipo pierde una y otra vez. La mayor parte del tiempo es una cuestión de resistir hasta tropezar con la estrategia que convierta a un puñado de haraganes en una escuadra de superhombres hambrientos de gol, justo a tiempo de salvarte el trasero. Pero a veces los juegos de gestión son tan ilógicos y contradictorios que parecen diseñados a propósito para provocar tu destitución.

Aquí está *Premier Manager 2000*. Desde luego, el viejo juego de gestión futbolera de Gremlin necesitaba un remozado. Se ha desechado el antiguo sistema de menús fijos en favor de otros desplegables que permiten acceder instantáneamente a las finanzas de tu club, la alineación del equipo y las instrucciones tácticas. Ahora puedes preparar un programa de entrenamiento completo, desarrollar tu plantel y cambiar a tus jugadores de acá para allá dentro de la formación. El abanico de variantes disponibles del 4-4-2 también es de agradecer. Pero los problemas empiezan cuando te has aprendido el sistema y pruebas a cambiar algunas cosas.

Por raro que suene, la información que necesitas no suele estar donde la necesitas. Por ejemplo, las características que indican el estado de forma de un jugador se encuentran en una pantalla distinta a la que te permite seleccionar tu equipo. Vete a saber dónde. *PM2000* es francamente incómodo. Incluso con la selección automática de equipo desactivada, la CPU puede decidir alinear a tu nueva adquisición en detrimento de un sustituto más barato pero más en forma. Si cambias la formación, la visualización táctica muestra a los defensores como centrocampistas o delanteros, y para decidir a quién reemplazar tendrás que guiarte por los dorsales. Cada pequeño estorbo va colmando tu paciencia hasta que te preguntas si acabarás con un cabreo como los de Van Gaal.

El as en la manga de *Premier Manager 2000*, no obstante, tenía que estribar en sus equipos europeos. Por desgracia, al igual que los equipos británicos, quedan cojos por la falta de licencias, de modo que acabas jugando con los «Rojos de Milán» y el «J. Turín» en vez de con el AC Milan y la Juventus. Vale, si eres capaz de soportar la vergüenza, puedes convocar a Zidane y Del Piero, pero si eliges el comentario textual no verás su talento ni por asomo, y si escoges la opción de las mejores jugadas no podrás hacer sustituciones o cambiar de táctica. Tan decepcionante como fallar un penalti. ■

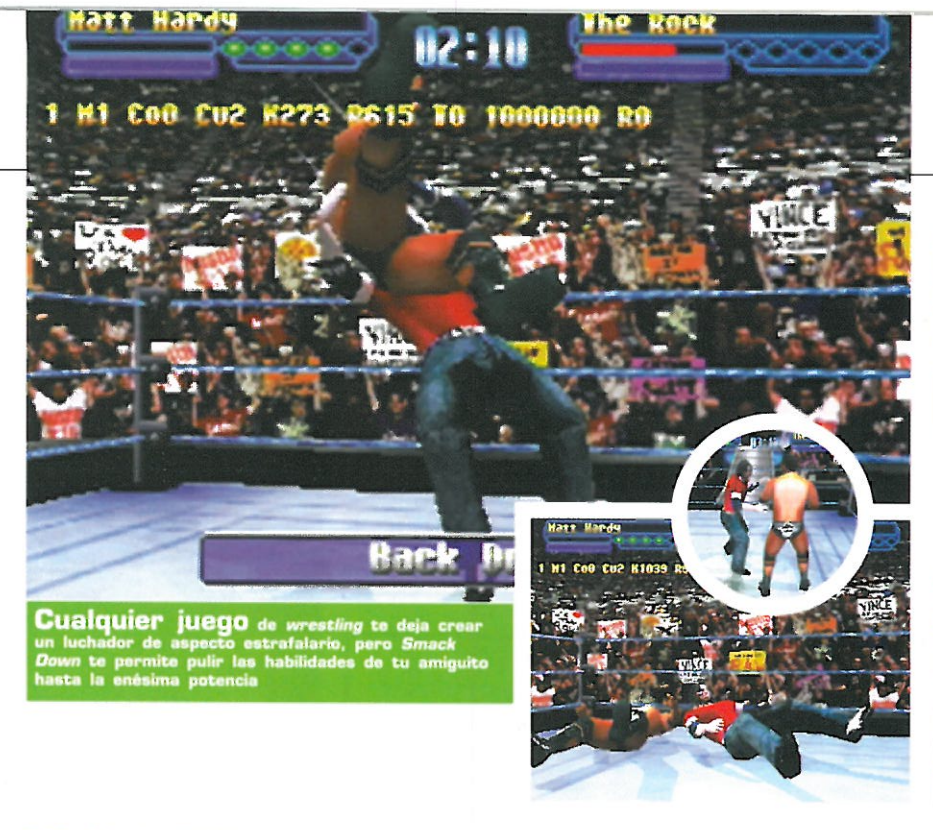


VEREDICTO

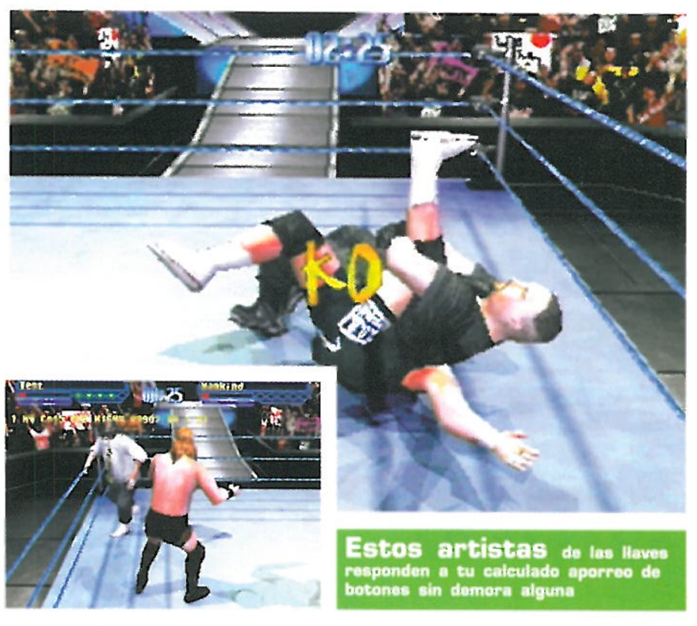
■ GRÁFICOS:	Sosos, con una visualización a la antigua	5
■ JUGABILIDAD:	A menudo tosca y a veces ilógica	6
■ ADICTIVIDAD:	¡Conducir a los Azules de Milán hacia el *scudetto!* Mmm...	6

■ CONCLUSIÓN
Podría haber sido el juego de los campeones europeos pero, pese a su lavado de cara, *Premier Manager 2000* sigue siendo de la vieja escuela. No es rival para *Manager de Liga*.



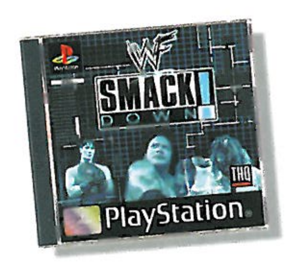


Cualquier juego de *wrestling* te deja crear un luchador de aspecto estrafalario, pero *Smack Down* te permite pulir las habilidades de tu amiguito hasta la enésima potencia



Estos artistas de las llaves responden a tu calculado aporreo de botones sin demora alguna

DEJA A ESE HOMBRE EN EL SUELO, QUE NO SABES DÓNDE HA ESTADO...



WWF Smack Down

«*Smack Down* viene repleto de violentos y reconfortantes contraataques»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	THQ
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	8.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

William Harvey publicó en 1628 un tratado sobre cómo circula la sangre por el cuerpo. Si se hubiera esperado 372 años podría haber descrito la importancia de la fluidez de los movimientos en los videojuegos. Obstruye el flujo de señales desde el pad al personaje y obtendrás... una jugabilidad de pena. *ECW Hardcore Wrestling* (analizado en la página 74) es un lastimoso ejemplo de ello, ya que hace gala de unos movimientos con la complejidad del piedra, papel o tijeras. Por suerte, *WWF Smack Down* goza de mucha mejor salud. De hecho, está que rebosa de vida.

Uno de los placeres de la vida es pillar a un tío mientras se desploma sobre el *ring* con la única intención de retorcerlo en una postura de las que no salen ni en el *Kamasutra*. El hecho de poder interrumpir las maniobras del rival para bloquear un guantazo y desquitarte con un buen sopapo es un gran punto a favor. *Smack Down* viene repleto de violentos y reconfortantes contraataques.

Puede que los juegos de lucha libre sean llamativos, pero no dejan de ser primitivos comparados con *Tekken* o *Street Fighter*. Aunque *Smack Down* no alcanza las mareantes alturas de un combo de 11 impactos, sí que da un paso adelante para ser un juego de destreza, en vez de uno de esos guirigays en plan a-ver-quién-le-da-más-rápido-al-botón-de-patada-a-la-ingle. Aparte de cierta tendencia a mirar en la dirección equivocada en el modo de cooperación, los luchadores se controlan de maravilla y efectúan toda suerte de zurriagazos, proyecciones y presas con una agresividad bien animada. Sin embargo, el auténtico atractivo de *Smack Down* radica en su modo de creación de una superestrella. Muchos títulos de lucha te permiten crear a tu propio fantasmón en leotardos, pero *Smack Down* es el primero en tomarse en serio la carrera de tu protegido. A ti te toca asignarle, además del obligatorio vestuario hortera, los puntos de habilidad. Es importante ganar desde el momento en que inicies los combates de pretemporada, ya que conseguirás más puntos de habilidad y atraerás a una mayor audiencia, lo cual te permitirá gastarte aún más en «potenciar» a tu hombre.

Si bien los modelos se ven a veces en baja resolución, la fantástica animación, la historia y la profundidad garantizan que *Smack Down* recoja lo mejor de *WWF Attitude*, que no es poco. ■

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

WWF ATTITUDE (PSM49 8/10)
Uno de los mejores simuladores de agarrón limpio que existen

PlayStation Magazine
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Buenos detalles, aunque propensos a estropearse 7
JUGABILIDAD:	Movimientos fluidos y combos ingeniosos 8
ADICTIVIDAD:	Lleva a tu luchador a la cima de la *WWF* 9

CONCLUSIÓN
Es, sin duda, el juego de forcejeos ideal para los «pensadores». Tal vez otros títulos de lucha pisen fuerte con detalles gore, pero *WWF Smack Down* es de lo más sólido como juego de piños y presas.


8
SOBRE 10

NOVEDADES MUSICALES

NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA PLAY. ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

EXISTENZ

Dirige: David Cronenberg
Interpreta: Jennifer Jason Leigh, Jude Law y Willem Dafoe

Todas las pelis que cuestionan la validez de nuestra percepción de la realidad entrañan el riesgo de que el espectador no pueda entenderlas. Es lo que ocurre con *ExistenZ*, un film en el que David Cronenberg —director de *La Mosca* y *Crash*— se salta a la torera la mayor de las realidades: nadie la va a entender. Y no le importa lo más mínimo.

Al ver la peli, lo que el espectador entiende es más bien «lo que quiere el director expresar que es la realidad», y te pasas más rato pensando en qué quiere decir el director que viendo la propia película, como sucedía en ciertas ocasiones con *Crash*. Los personajes están perdidos, como el espectador, y nadie sabe qué creer o qué no, qué es real y qué ficción. En realidad, la historia no es tan compleja como parece, y si te dejas llevar por lo que ves, sin molestarte en adivinar nada, incluso es posible que des con la historia «real» que cuenta la película (la más simple de cuantas se te pasarán por la cabeza).

En *ExistenZ*, Jennifer Jason Leigh es Allegra Geller, la perseguida creadora de un nuevo sistema de juego interactivo llamado *ExistenZ*. Para jugar, uno tiene que instalarse un *bio-puerto* en la espina dorsal de su propio cuerpo, y con él conectarse a una especie de consola echa de tejidos orgánicos (una cosa muy asquerosa, vaya). El resultado de esto es que tu sistema nervioso se conecta de manera directa a la consola, y te introduces psicofísicamente en el videojuego, viviendo algo así como una existencia alternativa. Una idea brillante que podría haber dado de sí una película bestial, y que por desgracia se queda en el intento. Aun así, sólo por su potencial, merece la pena verla. Y por Jude Law, astro entre los astros.

VEREDICTO: **Una peli interesante que te hará pensar después de verla, y te sabrá a poco mientras la veas. Retorcida y a veces rudimentaria, ¡pero sale Jude Law! Ese tío mola...**

7/ 10



ASTERIX Y OBELIX CONTRA EL CÉSAR

Dirige: Claude Zidi
Interpreta: Christian Clavier, Gerard Depardieu, Roberto Benigni y Laetitia Casta

Se necesitó reunir el apoyo económico de tres países europeos (Francia, Alemania e Italia) para sacar adelante esta superproducción casi hollywoodiense, que pretende recrear la atmósfera de la genial serie de tebeos de Goscinny & Uderzo. En *Asterix y Obelix Contra el César*, el emperador romano llega hasta Armórica, la región donde viven los invencibles galos. El César decide asomarse por las tierras de Asterix y Obelix, para saber por qué sus poderosos ejércitos —después de haber conquistado todo el Mediterráneo— son incapaces de aplastar a este simpático y humilde pueblo de granjeros.

La verdad es que la peli recrea con gran detalle la estética del tebeo, pero quizás cabría esperar algo más de tanto alarde de medios y actores, ya que hay momentos en los que el ritmo decae un poco y la historia se vuelve aburrida. En cualquier caso, merece la pena destacar un par de detalles. Por un lado, la presencia del genial y risueño Roberto Benigni (Detritus), que coquetea con las referencias históricas, haciendo chistes sobre la traición al César. Y por otro, el propio personaje del César, milimétricamente fiel al del tebeo: poses, perfil, rostro, nariz...

No es un clásico, pero no está del todo mal para ser europea, y los efectos especiales tienen un par de momentos brillantes. Nada que ver con el juego para la gris que llevaba su nombre.

VEREDICTO: **A diferencia del insufrible juego para PSX de las aventuras de Asterix y Obelix, la peli tiene momentos muy divertidos y un César que parece sacado del tebeo. Si los toques de comedia hubieran sido más ingeniosos...**

6/ 10



DEEP BLUE SEA

Dirige: Renny Harlin
Interpreta: Thomas Jane, Saffron Burrows y S.L. Jackson



Desde la aparición en las pantallas de cine de la primera entrega de la saga *Tiburón*, el éxito en taquilla de las pelis de este tipo no ha dejado de crecer. Quizás por este motivo, Renny Harlin —director de films tan dispares y comerciales como *Jungla de Cristal 2*, *Ford Fair Lane* o *Pesadilla en Elm Street 4*— se decidiera a rodar *Deep Blue Sea*.

La peli trata la historia de una doctora que cree haber encontrado en el músculo del cerebro de los tiburones la solución para combatir el mal de Alzheimer. Para estudiar el asunto, realiza una serie de mutaciones genéticas en tiburones, creando especímenes más grandes e inteligentes que los normales. El resultado de este rocambolesco planteamiento es un cóctel de bestias marinas, chicas en biquini, investigación científica, y una retorcida historia de amor, con desvaríos sobre las posibilidades de la manipulación del ADN y todas esas cosas... Por fortuna, cuenta con un repertorio de efectos especiales sorprendentes, por los que merece la pena verla.

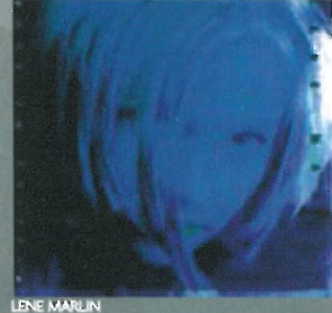
Lo «inesperado» de la mayoría de las situaciones también tiene su gracia, y es que el señor Harlin se caracteriza por romper tópicos siempre que puede. En las pelis de este estilo, el prota es el único que se salva, muere el primero que se desnuda, el chico negro de turno nunca sobrevive, etc. Harlin se salta uno tras otro todos los tópicos, pillando al espectador desprevenido con cada nueva secuencia. No es para tirar cohetes, pero al menos el tipo intenta hacer algo diferente. Nos conformamos.

VEREDICTO: ***Thriller* con sustos, bestias enormes y alguna exhibición de lencería femenina. Lo mejor es cómo los tiburones despedazan topicazos constantemente**



6/ 10

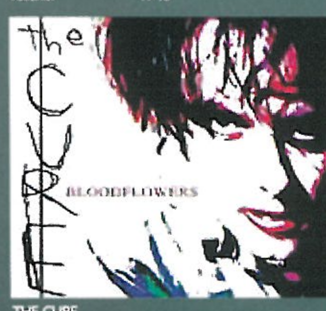




LENE MARLIN
Playing my Game

Lene Marlin es una de esas chiquitas rubitas y monas que podría triunfar con una buena campaña de marketing, aunque no tuviera ni idea de lo que es un micrófono. Parece una de esas estrellas que han nacido para contar historias superficiales sobre acné, diarios y llamadas de teléfono de chicos de instituto... Sin embargo, su disco es una pequeña joyita al estilo de la música de *Sixpence None the Ritcher*, lleno de canciones refrescantes y agradables, que se mecen en tu oído de forma natural. Lene hace ese tipo de música que cuando la escuchas una mañana de lunes, se hace más agradable la vuelta al trabajo o a los estudios. Lástima que su presentación en los medios de comunicación haya tenido un corte tan comercialoide, y que su disco se adorne de cajas de ritmos y subterfugios en algunos temas. La verdad es que la muchachita ha sido capaz de reunir un conjunto de canciones pegadizas, a las que no les hacía falta mucho más que la voz y las guitarras. Pero el mercado la ha metido en lo más profundo del cajón de palurdeces, quedando encima otras «cosas» como Cristina Aguilera, Britney Spears, Enrique Iglesias...

VEREDICTO: **El debut de una muchachita cuya música está a medio camino entre la serenidad de Jewel y las pegadizas melodías de *Sixpence None the Ritcher*** 7/10



THE CURE
Bloodflowers

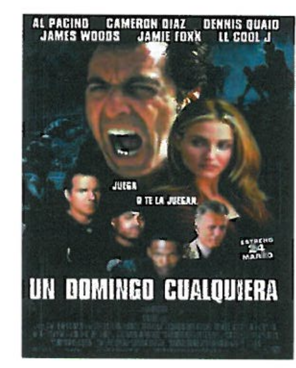
The Cure es una de esas bandas que siempre ha vivido comprometida con su identidad y su estilo de hacer música, al margen de las modas y los convencionalismos de la industria. Su estética siniestra y un sonido que se mece entre las intenciones «oscuras» del *doom* y las más comerciales del pop facilón de los ochenta, le han valido para forjarse una legión de seguidores en todo el mundo. Su carrera musical es una constante mezcla de canciones divertidas como *Friday I'm in love* o *Boys don't cry*, y otras más ambientales y otoñales como *Pictures of you* o *Fascination street*. En *Bloodflowers*, su último disco, *The Cure* bucea entre sus sonidos oscuros y los *delays* más nostálgicos de *Disintegration*, para ofrecernos un trabajo que suena por completo a nuevo, y te engancha desde el primer momento. Canciones como *Out of this world* y *Maybe some day* nos devuelven a los geniales *The Cure* de siempre: una banda que no envejece jamás...

VEREDICTO: ***Bloodflowers* es la prueba de que *The Cure* siempre han sido una banda cuya música se resiste a envejecer, se resiste a morir. Una delicia para los oídos... si te gustaron los discos anteriores, claro** 8/10

NOVEDADES EN CINE

UN DOMINGO CUALQUIERA

Dirige: Oliver Stone
Interpreta: Al Pacino, Dennis Quaid, Jamie Fox, Cameron Diaz y James Woods



Oliver Stone se ha caracterizado siempre por poner el dedo en la llaga de todo aquello que sus películas han retratado. La verdad es que el tío tiene muy mala leche con todo lo que hace. Por este motivo, sus films son siempre esperados antes de su estreno y polémicos después. Ha sido creador de cintas controvertidas sobre la guerra del Vietnam, como *Apocalypse Now* o *Nacido el Cuatro de Julio*; pelis violentas de denuncia, como *Asesinos natos*; y otro tipo de trabajos que muestran lo que se esconde detrás de la cortina de las altas esferas políticas y económicas, como *JFK* y *Wall Street*.

En *Un domingo cualquiera* le ha tocado el turno al mundo de la NFL (la liga nacional de fútbol americano) y el mundo del deporte norteamericano en general, uno de los principales pilares de la sociedad moderna: muy por encima de la política, la religión, la tradición, la historia... Stone nos muestra todos los entresijos de este deporte, que mueve todos los años en Estados Unidos miles de millones de dólares, y básicamente pone a parir a todo el mundo. Un entrenador en horas bajas se siente presionado por los malos resultados; un *quarterback* veterano se hunde cuando empieza a darse cuenta de que su era de gloria se acaba; otro que empieza, despierta a mitad de la película dándose cuenta de cómo es el mundillo en la realidad... La eterna pugna entre la individualidad de las estrellas y el concepto de equipo; el oscuro tejemaneje de tiburones en despachos, jugadores que se lesionan y ya no son rentables, contratos que obligan a los jugadores a llegar a una cifra de partidos determinada para conseguir una prima... En definitiva, Oliver Stone se tira a la yugular de lo que es, casi, casi, el corazón de América, y lo destroza con saña.

Una realización excelente, una fotografía espeluznante y una dirección... de Oliver Stone. ¡Este tío es capaz de hacer divertido un partido de fútbol americano, hay que ser muy bueno para lograr eso! Planos increíbles, cámaras situadas en los cascos de los jugadores, secuencias en cámara lenta, contraplanos retardados... Una pasada. Te meterás por completo en los partidos, aunque no te guste el deporte.

VEREDICTO: **Sólo Oliver Stone sabe hacer películas al estilo Oliver Stone, así de fácil. *Un domingo cualquiera* revela unas cuantas cosas, y pincha siempre donde duele**



FALSAS APARIENCIAS

Dirige: Jonathan Lynn
Interpreta: Bruce Willis, Matthew Perry, Rosanna Arquette y Amanda Peet

Mathew Perry —conocido como Chandler en la serie de TV *Friends*— da vida a Nicholas Oseransky, un simpático dentista que vive en una preciosa zona residencial de Montreal (Canadá). Tiene dos coches, una gran casa, y un *status* social envidiable para cualquier europeo medio. Sin embargo, su vida es un infierno, debido a que su esposa le odia, y trata de hacerle la vida imposible para conseguir el divorcio y quedarse así con su dinero. Por si fuera poco, la historia se complica aún más cuando se muda a la casa de al lado Jimmy Tudeski —un Bruce Willis que parece aburrido de sus papeles de tipo duro—, asesino a sueldo que se esconde de una poderosa familia de la mafia de Chicago por haberse chivado de su jefe.

El film es una comedia de mafiosos, que continúa con la moda o subgénero iniciado por *Una terapia peligrosa* y *Mickie ojos azules*. En él, podrás disfrutar del humor físico de Mathew Perry, la cara más divertida de Bruce Willis y unos asesinos muy grotescos, capaces de meter la pata de la forma más ridícula.

Es una pena que el guión contenga algunas incoherencias para salvar el predecible final de la peli. Las gracias no son suficientes ni tienen el ritmo que deberían, y hay demasiadas lagunas argumentales en las que el espectador sólo puede hacer una cosa: esperar a que pase algo. En realidad, si no fuera por Bruce, ni siquiera recordaríamos el título. No está a la altura de *Una terapia peligrosa*, pero al menos te hará pasar un buen rato.

VEREDICTO: **Comedia flojilla con Bruce Willis. Sólo con la segunda parte de esa frase, ya sobran las razones para verla. El doblaje al castellano es fabuloso.**





TRES REYES

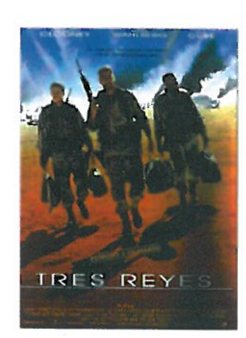
Dirige: David O. Russell
Interpreta: George Clooney, Mark Walherb, Ice Cube, Spike Jonze y Cliff Curtis

Hasta ahora, habían sido varias las pelis que habían tocado de forma tangencial el tema de la *famosa* Guerra del Golfo, pero ninguna se había aproximado a ofrecer la cruda cara de la realidad que allí se vivió: un desastre ecológico de dimensiones épicas, un pueblo sometido por un dictador invasor, una prensa que lucha de manera encarnizada por conseguir la mejor noticia, y un país, supuesto defensor de la libertad, cuya implicación en la guerra era meramente económica y al que poco le importaban las vidas de varios miles de kuwaitíes. Quizás por este motivo, *Tres reyes* sea algo más que una película, y tenga por momentos una estética casi a lo *Documentos TV*.

Cuatro soldados americanos se preparan para volver a casa al terminar la guerra. Los jóvenes están jubilosos por su victoria en una guerra donde no han disparado ni un solo tiro. En medio de la algarabía, los cuatro protagonistas descubren un plano que dirige a lo que parece ser un búnker lleno de oro kuwaití, robado por los iraquíes. Así pues, aplicándose el cuento de «quien roba a un ladrón...», el grupo se lanza al desierto «en busca del tesoro». Pero las cosas no saldrán como ellos tenían pensado: el contacto directo con los kuwaitíes y la realidad que éstos estaban viviendo les hará cambiar sus planes mercenarios por una comprometida misión de salvamento. Realizada con algunos saltos y sin profundizar lo suficiente en el corazón del problema, la peli está llena de secuencias espectaculares, planos en movimiento increíbles y varias escenas de escuela de cine. Lástima que, a fin de cuentas, sea tan «americanada» como la mayoría.

VEREDICTO: **Se echa en falta algo más de profundidad, y las largas lagunas del guión dejaban sitio para bastante más, pero aun así merece la pena. ¡Viva George Clooney!**





NOVEDADES EN DVD

EL DIABLO METIÓ LA MANO

Dirige: Rodman Flender
Interpreta: Devon Sawa, Seth Green y Jessica Alba



El cine de horror para adolescentes vive uno de sus momentos más dulces. Películas como *Sé lo que hicisteis el último verano* (y su secuela), *Scream* (y sus continuaciones) o *Leyendas Urbanas*, no hacen sino demostrar la vitalidad de este género (casi siempre aburrido), que arrasó en los años ochenta con bombazos taquilleros y más interesantes como la saga de *Pesadilla en Elm Street*. En la otra cara del género de las pelis de terror, está el *gore* de cachondeo, con films como *Braindead*, *El ejercito de las tinieblas*, etc., donde se tratan la sangre, las tripas y los descuartizamientos masivos con un sentido del humor la mar de divertido.

Esto último es lo que ocurre en *El diablo metió la mano*, donde el simpático Devon Sawa se convierte en asesino en serie, debido a que su mano ha sido poseída por el diablo. El pobre muchacho no se da cuenta hasta que un buen día se carga a sus dos mejores amigos (uno de ellos es Seth Green, el pasota hijo del Doctor Maligno en *Austin Powers 2*). A partir de este momento, comenzará una desternillante comedia *gore*, llena de chistes ingeniosos, buena música —en el baile de fin de curso, tocan los mismísimos *Offspring*—, y una sensual Jessica Alba en el papel de «amor platónico del prota-asesino-involuntario».

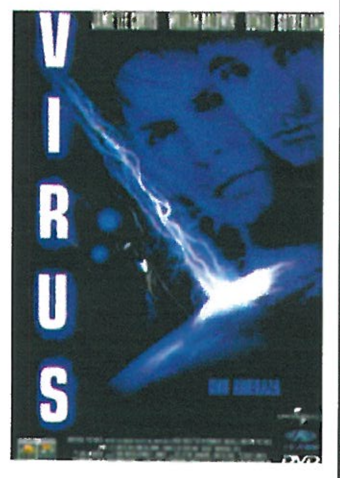
Para morirse.

VEREDICTO: **Una mano poseída y traviesa correteando por ahí, *zombis* cachondos que dedican su vida y después su muerte a ver vídeos musicales mientras fuman marihuana, y miles de bromas con salsa de tomate...**



VIRUS

Dirige: John Bruno
Interpreta: Jamie Lee Curtis, William Baldwin y Donald Sutherland



Un carísimo navío ruso es encontrado a la deriva en mitad del océano por un grupo de marineros. El barco está lleno de complejos laboratorios de investigación que cuestan una fortuna, y al ser encontrado en aguas internacionales sin nadie a bordo, puede ser vendido al mejor postor. Los marineros, capitaneados por un codicioso Donald Sutherland, no dudan ni un momento en hacerse dueños del barco. Pero les espera una terrible sorpresa: el navío ha sido tomado por una fuerza extraterrestre desde la estación espacial MIR, y al devolver la electricidad a las máquinas, comenzarán a ocurrir cosas muy extrañas...

La historia es un cúmulo ultra-macro-descarado de ideas ajenas, y no tiene ni un solo cuadro original. El señor —por llamarle de alguna manera— John Bruno no ha hecho más que machacar todas las ideas geniales que ha visto en decenas y decenas de películas, como *Terminator* y *Alien*. Hacer una película medianamente interesante no debería ser legal a costa de ideas ajenas. Por suerte para los amantes del DVD, los efectos especiales están bastante bien: máquinas inteligentes, hombres-máquina, explosiones atronadoras, y un sonido envolvente para que te metas dentro de la peli por completo. Pero nada más.

VEREDICTO: **Cada dos segundos exactos, te surge la pregunta «¿Dónde he visto yo esto antes?». Así, no vale.**



PSMag CONTRA...

MARC GENÉ

MARC GENÉ, COMO TODAS LAS PERSONAS INTELIGENTES DE ESTE PAÍS, ES FAN DE *PLAYSTATION MAGAZINE*. SÓLO FALTABA DEMOSTRAR SU MAESTRÍA AL VOLANTE... DE LA PLAYSTATION.

El pasado 29 de marzo, Marc Gené celebró su vigésimo séptimo cumpleaños visitando la redacción de *PlayStation Magazine* (lo que nos pareció una idea estupenda), y como no podía ser menos, le acribillamos a preguntas mientras, para despistar, le hacíamos jugar a *F1 2000*. ¡No conseguimos ponerle nervioso, este tío tiene los nervios de acero!

Esto es todo lo que nos cuenta la estrella del equipo Minardi del Campeonato Mundial de Fórmula 1, mientras conduce su monoplaza por el circuito de San Marino en *F1 2000*...

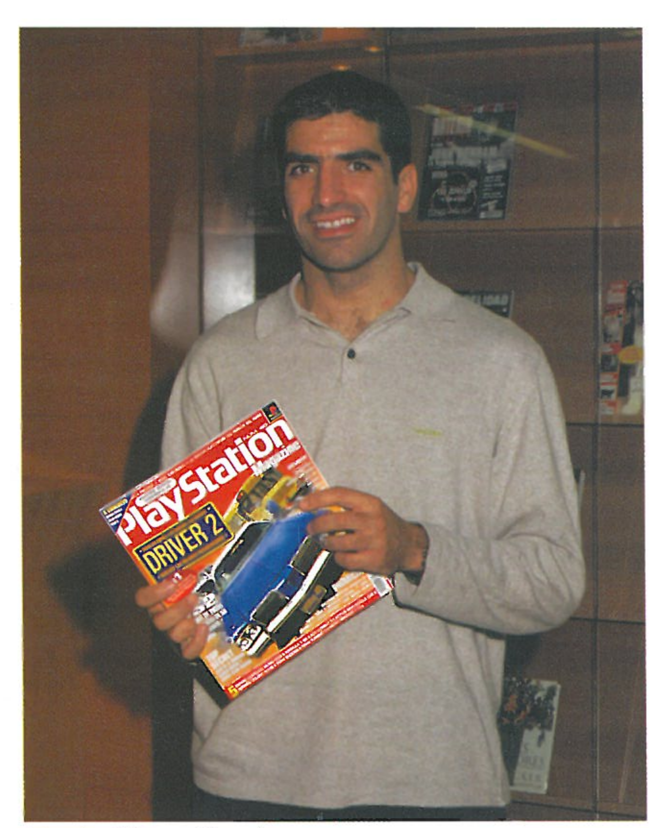
P: ¿Cuál es tu juego preferido? (Nosotros, siempre tan originales).
R: Ahora, éste. Cuando EA me lo envió para probarlo hace unos días, no me lo podía creer: los circuitos son idénticos a los de verdad, y la velocidad, la aceleración..., todo es muy similar a la realidad.

P: ¿Qué juegos de carreras has probado?
R: La verdad es que no muchos. El primero que me gustó mucho fue *Sega Rally Championship*, de Saturn, precioso. De Fórmula 1, el primero fue *F1WGP* para N64, muy malo. Después jugué con el oficial del año pasado de PlayStation, *F1'99*, que estaba bastante mejor, pero... no era como éste. Le faltaba realismo en la conducción, y eso es justamente lo mejor de *F1 2000*.

P: ¿Hasta qué punto es fiel *F1 2000* a las carreras de verdad?
R: Hasta donde no creía posible. La velocidad, la aceleración, el trazado de los circuitos, la anchura de la pista... Todo es igual. Sólo fallan un par de cosas: el giro, con el mando, no resulta tan intuitivo como con el volante de verdad, lo que se soluciona usando un volante para la consola. Y las marcas de la frenada del suelo, no son así: las reales, empiezan un par de metros antes y desaparecen al entrar en la curva (donde se deja de frenar) para volver a aparecer en la salida (cuando se vuelve a acelerar). En los juegos, las marcas de frenada duran toda la curva. Supongo que es para que el jugador sepa por dónde ir, pero no es así en la realidad.

P: ¿Qué se siente al saber que miles de personas te elegirán para *ser tú* durante horas, en sus casas?
R: Me gusta la idea. Alguien me dijo hace poco que *«si se puede ganar contigo, yo lo he conseguido»*. El comentario podría haberme sentado mal, porque significa que en las carreras reales nadie cree que podamos ganar..., pero lo cierto es que me gustó el comentario. Es genial, y entiendo que la gente se identifique bastante con los pilotos de su país, De la Rosa y yo.

P: Con lo dura que se ha puesto la normativa de la FIA, cada vez es más difícil que un coche sea superior a otro en cuanto a mecánica, sin embargo, siempre ganan los mismos (incluso en los juegos): ¿cómo es posible?
R: Sí, las mecánicas cada vez se acercan más, y los coches ya no son tan distintos unos de otros como antes, pero eso no quiere decir que no haya diferencia todavía. Un Ferrari, por ejemplo, tiene más de 800 caballos de potencia, mientras que los Minardi pasan sólo un poco de los 600. Eso en las velocidades punta no influye demasiado, pero en la aceleración se nota muchísimo.



Aquí, Marc Gené, fan número uno (o casi) de *PlayStation Magazine* y de la gris, además de *F1 2000*.

P: ¿Y qué se siente al saber de antemano que es imposible ganar a Schumacher, Hakkinen y compañía? ¿No es un poco aburrido participar cuando sabes que no puedes ganar?
R: No, en realidad no. Nosotros no competimos contra Ferrari ni McLaren, sino contra los equipos medios como el nuestro. De hecho, el mayor oponente cuando estás al volante, es tu compañero de equipo: a ver quién hace más con el mismo coche. No tiene sentido comparar dos cosas diferentes, pero cuando dos coches o dos escuderías son similares en cuanto a velocidad, potencia, presupuesto, etc., las comparaciones sólo dependen de lo que hagan los pilotos. El mayor enemigo que tiene cada piloto es su compañero de equipo, aunque por supuesto te lleves muy bien con él y seáis buenos amigos. Mazzacane, ahora mismo, es uno de mis mejores amigos, fuera y dentro de la pista.

P: En el juego, los mensajes por radio del equipo son muy importantes, pero también distraen: ¿son un elemento peligroso en la carrera?
R: Sí, bastante, pero imprescindibles. No sólo te habla por radio el equipo, como en el juego, sino también la FIA. Mi equipo me habla en italiano, y la FIA en inglés. La FIA se ocupa de avisar de las faltas, las áreas peligrosas por accidentes de otros, etc. El equipo me informa sobre los segundos que me faltan para alcanzar a uno, los que llevo sobre otro, qué vuelta estoy haciendo, cuándo estoy en *boxes*... Además, el coche está repleto de sensores por todas partes, y un equipo de técnicos vigila constantemente la temperatura de cada elemento, si está todo en su sitio, el rendimiento de los frenos... Después, otros sensores a los lados de la pista detectan la posición y velocidad de todos los coches, y son los que permiten a la FIA y a los equipos saber a cuántos segundos está un coche de otro. ¡Tengo que correr al mismo tiempo que hablo de un montón de cosas en un montón de idiomas!

P: *F1 2000* es el primer juego que ha incluido las marcas de la FIA en los neumáticos al salir de boxes: ¿qué otros detalles nuevos ha incluido EA en el juego, cuando ya parece que está todo inventado?
R: Todo lo que aparece en el juego es sorprendente. No sé cómo EA ha conseguido los datos de los modelos nuevos de cada equipo, pero lo ha hecho: telemetría real, aspecto real, pilotos reales... Sabían todo eso antes que nosotros.

P: ¿Algún consejo útil para el juego?
R: Sí: frenad un par de metros antes de donde comienza la marca de fre-

nada de las curvas. Aunque en el juego esto no sea del todo exacto, no quiere decir que sea necesario frenar donde están las marcas.

P: El recorrido más difícil en todos los juegos es el de Mónaco: ¿es así en la realidad?
R: Claro. Si te sales de la pista, no vas a la hierba o la tierra: te la pegas contra un muro. Es muy difícil, y allí, más que la potencia del coche, lo que influye en la victoria o la derrota es tu valor, lo rápido que te atrevas a tomar las curvas, sabiendo que si te sales te la pegarás y te cargarás el coche con toda seguridad.

P: ¿Alguna vez has dado una vuelta por el circuito de Indianápolis? ¿Sabes a qué te enfrentas?
R: No. La próxima carrera es en San Marino, donde estoy jugando en este momento, para acostumbrarme a los trazados. Aunque pueda parecer una tontería, jugar es una forma estupenda de entrenar: te aprendes las zonas, las distancias, por dónde es mejor tomar cada curva... No es como entrenar de verdad, pero te ayuda a memorizar muchas cosas. Seguiré entrenando con *F1 2000* toda la temporada... ¡mirad, he hecho 1:21, nueva vuelta rápida!

P: ¿Has notado mucho las mejoras del nuevo Minardi?
R: Sí. En realidad, sólo ha cambiado un poco de aspecto y tiene el mismo motor que antes, pero se ha reducido peso y aumentado resistencia en el chasis. En cuanto faltan unos kilos, se nota muchísimo.

P: ¿Prefieres al *Schumi* y al Coulthard reales o a los de *F1 2000*?
R: Nada como tenerlos en el juego, donde todos tenemos las mismas posibilidades. Con la consola puedo darles la paliza que se merecen, tenemos las mismas posibilidades. De todos modos, sería necesario desmitificar a los pilotos más famosos: son personas como tú o como yo, de carne y hueso, con más o menos experiencia, pero personas. La razón de que ganen siempre los mismos, además de una gran experiencia, es en su mayor parte debida a la mecánica y la estrategia de equipo. Yo no les veo como dioses, y me resulta chocante que la gente me pregunte «si conozco a Schumacher en persona» como si se refirieran a un famoso actor o una superestrella. Es un piloto muy bueno, nada más.

P: Cuando un usuario de PlayStation está jugando y, en el momento más inesperado, se le estropea el mando, la consola o la tele, se pone como loco: ¿qué se siente cuando, también cuando menos te lo esperas, se estropea un coche de cientos de millones de pesetas?
R: Mi equipo nunca me culpa de las averías, porque son cosas que pasan. Todo el equipo es responsable de lo que le pase al coche, y no tendría sentido culpar a quien lo conduce por hacer su trabajo. Además, una de las partes más caras es el motor, y sólo dura una carrera: después lo tiran, porque está medio quemado. Son gajes del oficio. Lo peor de que se estropee el coche no es el dinero que cuesta arreglarlo, sino el hecho de quedar fuera de la carrera.

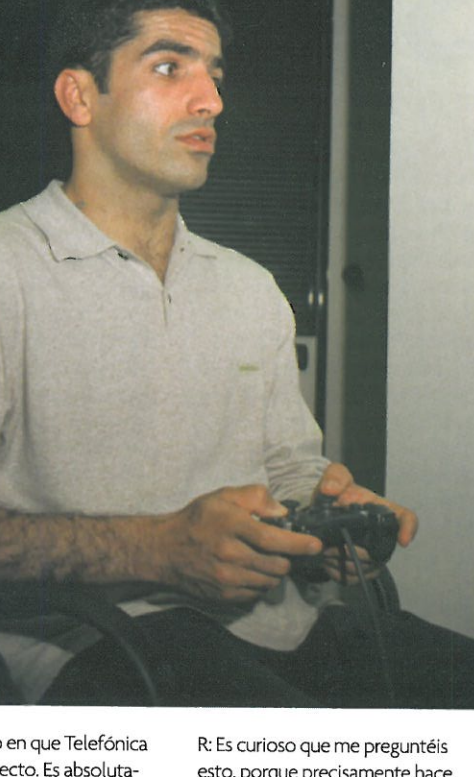
P: ¡¡¡¿Y dónde tiran esos motores?!!! ¡Los queremos!
R: (Risas) Los funden, para que nadie pueda recogerlos. Los motores son secretos, y nadie de otro equipo debe conocer su mecánica. Sólo la FIA puede verlos, para comprobar que cumplen todas las normas.

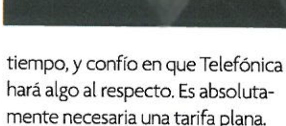
P: Lo que más se echa de menos en *F1 2000* es que, cuando acabas la partida, no te están rodeando un montón de chicas con poca ropa y champán: ¿qué tal «soportas» ese gaje del oficio?
R: Las cosas no son como se ven en la tele o como la gente cree. En realidad, todo el mundo lo pasa bien menos nosotros: estamos cansadísimos, no podemos beber alcohol, tenemos que acostarnos temprano para madrugar... Los aficionados que van a las carreras y las fiestas son quienes mejor se lo pasan. Ten en cuenta que en cada carrera se pierden unos tres kilos de peso: en el coche estás a unos 50º de temperatura, con protecciones por todas partes y el traje ignífugo, sudando sin parar. A veces, al frenar, las gotas de sudor de la cara se pegan en el cristal del casco. Tres kilos y muchos golpes —Gené nos muestra las heridas de los codos—: incluso con las protecciones en los codos, siempre acabas sangrando. Después de todo eso, no está uno para fiestecitas...

P: Últimamente, los juegos de turismos convencionales y de rallies han tomado la *pole position* en las ventas de juegos: ¿por qué crees que es así? Y de paso, ¿puedes contarnos qué coche tienes fuera de la pista?
R: He probado *Gran Turismo* y... no me gustó nada. Los de rallies sí me gustan, y son muy realistas, pero no tienen nada que ver con la Fórmula 1. Una carrera de rallies es una improvisación constante. Según la velocidad, el terreno, el trazado, etc., tienes que hacer unas cosas u otras. La Fórmula 1 es la búsqueda constante de la perfección: la velocidad exacta a la que se entra en una curva, el trazado exacto por el que se va para no perder nada de velocidad, el rebufo del que va delante para ahorrar combustible... Es justamente todo lo contrario, y eso es algo que se hace notar en este juego: permite aplicar la misma búsqueda de perfección que en la realidad, y los resultados se notan en los tiempos.

El coche que tengo fuera de las carreras es un Chevrolet Corvette del 99 (asombro, envidia y soplidos generales en toda la redacción). Me lo puso Minardi. Me daban a elegir entre éste y un Viper, pero el Viper me parecía demasiado llamativo...

P: La PlayStation2 se acerca, y jugar vía Internet será el pan de cada día, pero para eso hace falta una tarifa plana: ¿qué opina al respecto alguien con tantas pegatinas de Telefónica en el coche?
R: (Risas) Yo soy el primer interesado en eso. Me gusta jugar, aunque por desgracia no tengo demasiado





tiempo, y confío en que Telefónica hará algo al respecto. Es absolutamente necesaria una tarifa plana.

P: ¿Cómo sería tu juego de carreras ideal para PS2?
R: Hay una cosa indispensable que, por suerte o desgracia, la gente en casa no puede conocer: cómo se pilota un coche de verdad, con los brazos encogidos, sin apenas visibilidad, a 50º de temperatura... La posición del cuerpo, lo incómodo del casco, lo duro que está el volante en las curvas a más de 200 por hora, etc. Tenemos que hacer ejercicios y pesas para poder mover el volante, para que os hagáis una idea. Si se pudiera hacer una cabina de Fórmula 1 realista para jugar con la PS2...

P: Álex Crivillé ya tiene juego propio para PC (*GP500*), ¿cuándo veremos un *Marc Gené Fórmula One* o algo parecido?
R: Es curioso que me preguntéis esto, porque precisamente hace poco me ofrecieron protagonizar un juego que se programaría en España, algo que me apetecía mucho hacer. Pregunté a la FIA y me dijeron que... ni en sueños. Electronic Arts tiene un contrato exclusivo con la licencia de la FIA, y nadie, absolutamente nadie puede usar nombres, marcas ni nada que tenga que ver con el mundial. Un juego podría tener mi foto en portada, pero ni una palabra sobre equipos, circuitos reales, etc. Una lástima. Quizá algún día...

P: Quizás Pedro de la Rosa, Ralph Schumacher y tú sois los pilotos que más rápido estáis ascendiendo en el mundillo de la Fórmula 1: ¿te veremos al volante de un Ferrari o un McLaren en un *F1 2005*, por ejemplo?
R: Estaría bien, ¿eh? (Risas). No sé, no sé... Espero que lleguemos todos muy lejos, pero nunca sabes lo que te va a tocar. De todas formas, lo que me gustaría de verdad es seguir en Minardi, y que todo el equipo prosperara. Me llevo de maravilla con ellos y con Mazzacane, y no me gustaría dejar de trabajar para esta escudería.

«La Fórmula 1 es la búsqueda constante de la perfección, mientras que los rallies son una improvisación constante.»

PISTOLAS, PISTOLAS Y MÁS PISTOLAS. EL MUNDO ESTÁ LLENO DE VIOLENCIA... VAMOS A VER LO QUE TENEMOS AQUÍ.

Producto: Scorpion Gun
Fabricante: Blaze
Distribuidor: Ardistel
Precio: 4.995

SCORPION GUN



Hasta ahora hemos visto muchas, muchísimas pistolas para PlayStation. Cada vez es más difícil sorprender con un periférico de este tipo, por no decir imposible, aunque por suerte todavía quedan nuevas ideas. Buen ejemplo de ello es la Scorpion Gun, una pistola con un aspecto completamente diferente al de las demás y con las mismas prestaciones que otras pistolas mucho más caras, grandes e incómodas.

Atención, porque aquí donde la ves, tan pequeñita ella, la Scorpion Gun cuenta con un montón de prestaciones: los dos modos de funcionamiento existentes —G-Con 45° y normal—, opción de recarga automática, opción de disparo automático, pedal estilo *Time Crisis* (nos referimos a la recreativa, claro) ¡y retroceso! Bueno, o casi.

A diferencia de las demás pistolas con retroceso, la Scorpion Gun no requiere pilas ni un transformador enchufado a la corriente (ese cable que siempre está de más, tan incómodo a veces), sino que se alimenta de la corriente que toma de la consola, como un mando Dual Shock. Esto tiene sus ventajas y sus inconvenientes: por un lado, te ahorras el cable del transformador, tardas menos en enchufar el aparato, se recoge más rápido...

Pero claro, también vibra mucho menos que las pistolas con transformador, que al disparar dan un batacazo que te deja la muñeca hecha polvo. La Scorpion vibra como un Dual Shock, casi como si diera un «masaje».

Su tamaño (pequeño, como las típicas pistolitas que llevan las espías del KGB en el bolso, en las «pelis» americanas), su aspecto realista, su comodidad, su razonable precio y su modesta vibración hacen de la Scorpion una pistola ideal para los usuarios más jovenzuelos de PlayStation, ya que no se les cansará el brazo por el peso, y la vibración no les causará molestias en las muñecas. Pero claro, los fans de las sensaciones fuertes pensarán que la Scorpion en muy poquita cosa... En cualquier caso, la razón por la que no podemos conceder más puntuación a la Scorpion Gun no es su tamaño o su reducido peso, sino su falta de precisión.

Por más que la ajustes en los menús de los juegos, nunca apuntará con la precisión de una G-Con. El tubo colector del cañón es mucho más pequeño que el de las demás pistolas, razón por la cual los disparos son muy imprecisos (por eso las pistolas para juegos suelen ser tan grandes). Además, el pedal es tan pequeño que no para de moverse en el suelo. Carece de ventosas o algo que se le parezca, y cada vez que lo pisas, resbala unos milímetros. Tendrás que pulsar Start para pausar el juego y colocar el pedal cada dos por tres. Un problema serio, si no tienes moqueta o alfombra en el salón. ■



A todas las chicas de la redacción de *PSMag* les ha encantado, porque desde luego es preciosa, pero... ¡es muy imprecisa! El pedal tampoco es todo lo bueno que debería.



SOBRE **10**

AVENGER PRO

Producto: Avenger Pro
Fabricante: Blaze
Distribuidor: Ardistel
Precio: 7.995



Una pistola más clásica, imitando el aspecto de la G-Con, pero con algunas prestaciones extra más que apetecibles. Además de las funciones G-Con y normal, que la hacen compatible con todos los juegos de tiros, cuenta con opciones de disparo turbo, autorrecarga y retroceso. Pero que quede clara una cosa: ¡el retroceso de la Avenger Pro es el más bestia que hemos probado!

Esto es gracias a un sistema basado en un engranaje y un muelle. Mientras que en las demás pistolas el retroceso funciona mediante un electroimán, que se activa al pulsar el gatillo y hace que la parte superior de la pistola se mueva hacia atrás; en la Avenger lo que se activa al disparar es un engranaje que «estira» el muelle que sujeta la parte superior, y al llegar al final, lo suelta. Así, el muelle estirado queda libre de repente y toda la parte superior del periférico pega un viaje hacia atrás que da miedo.



Por supuesto, para ese manantial de retroceso es necesario un transformador, que va enchufado a la corriente de tu casa (incluido en el pack, claro) El pedal es grande y resistente, y se fija muy bien al suelo. Y aquí es donde volvemos al problema de la Scorpion: ¿por qué una nota tan modesta? Pues porque, independientemente de lo maravillosos que sean todos los componentes, el funcionamiento de la Avenger Pro es pobre: muy imprecisa. No tanto como la Scorpion, pero casi. Además, al ser tan bestia el retroceso, cada vez que disparas pierdes un momento el pulso y tienes que volver a apuntar al mismo sitio adonde estabas apuntando. Aunque, lamentablemente, si desconectas el retroceso seguirás observando que los tiros son bastante imprecisos. Una pena, porque el periférico es fantástico por todo lo demás.

¡Ah!, y si por algún casual no tienes un enchufe donde conectar el transformador, también puedes usar pilas (con lo que aumenta el ya razonable peso de la pistola). Mola, ¿no? Aunque claro, si es para jugar a la PlayStation, se sobreentiende que tienes electricidad en casa... ■



Genial por todo, excepto por su precisión. A fin de cuentas, lo más importante de una pistola es que sea precisa cuando disparas, y ese es justamente el punto débil de la Avenger Pro. Lástima.



SOBRE **10**


spoon
PULSAR
WATER 10BAR RESIST
SA 29
10:00 00
START/STOP
LAP/RESET
Ref. PCW013
spoon
by PULSAR
GERESA, IMPORTADOR EXCLUSIVO DE: SEIKO, PULSAR Y LORUS
Web: http://www.geresa.com E-mail: geresa@geresa.com

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...
(Población) (Fecha) (Mes)



Recorta por aquí

Diez lotes de dos Platinum de primera: *Ridge Racer Type 4* y *Crash Bandicoot 3*





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

Ganadores de un lote de *Tekken 3 + Medievil*

1.- Mónica Nogales Núñez, Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
2.- Jesús Muñoz Valero, Madrid
3.- Jorge Ruiz Cereceda, Briones (La Rioja)
4.- Ana Urrutia Fernández, Getxo (Bizkaia)
5.- Sara Laso Santiago, Sarón (Cantabria)
6.- Pere Riu Fuentes, Les Forques Vilafant (Girona)
7.- Fernando Alejo Álvarez, Molins de Rei (Barcelona)
8.- Heber Ibar Romero, Pamplona (Navarra)
9.- Javier García Martín, Ávila
10.- Enrique Malagón Ramírez, Huetor-Tajar (Granada)

NUESTRA AMIGA LARA CROFT ENVEJECE UNOS 15 AÑOS DURANTE EL TRANSCURSO DE *TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION*. SI QUIERES EVITAR ESTE CRUEL DESTINO, USA NUESTRA GUÍA EN LAS PARTES MÁS DIFÍCILES DEL JUEGO

The Last Revelation Tomb Raider

1-1



EL SEPULCRO DE SETH

JUGAR CON FUEGO

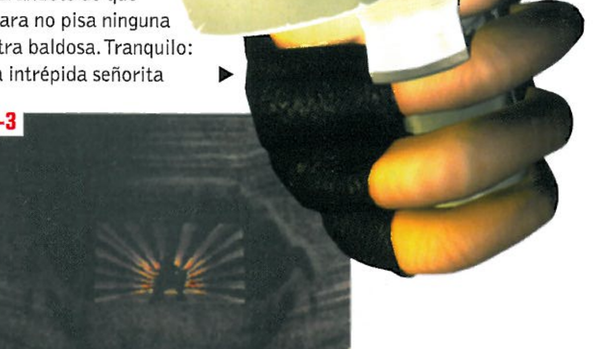
Tu guía ha empezado a prender fuego como un loco al líquido inflamable que llena las salas de abajo [1-1], y este peculiar hábito te dará los primeros indicios para resolver el puzzle. Las Arenas Eternas están al otro extremo de la puerta, y para que Lara y su colega del turbante puedan avanzar tendrás que abrirla y recoger el ítem. Observa que las baldosas del suelo contienen una serie de jeroglíficos egipcios [1-2]. Lo que representan carece de importancia, pero el orden en el que se activan es vital para ti. Al entrar por la puerta, tira de la cuerda para permitir que tu pirómano preferido incendie otra sala más. Ahora avanza con cuidado y deja atrás la puerta asegurándote de que Lara no pisa ninguna otra baldosa. Tranquilo: la intrépida señorita ▶

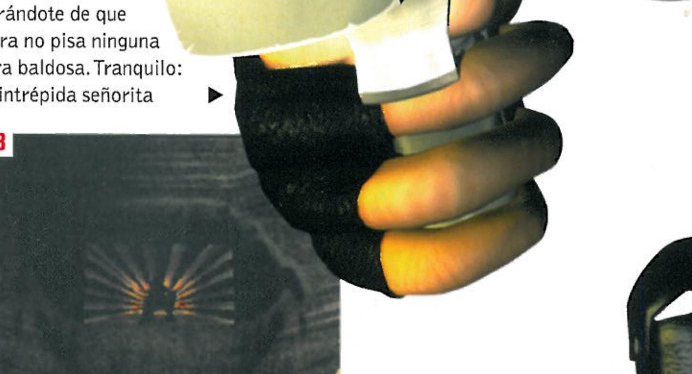
1-2



1-3









1-4

2-2

Croft no corre peligro, pero sólo podrás abrir las puertas con la ayuda de estas losas iluminadas. Debes saltar desde el primer icono iluminado al siguiente y, si te entretienes demasiado en alguno, la losa correspondiente entrará en combustión. Hacia la mitad tienes que dar un salto hacia delante y luego tienes que lanzarte de un salto a la izquierda. Con este salto se ilumina la última antorcha y, finalmente, se abre la puerta [1-3]. Con cada salto correcto se iluminará una antorcha, pero éstas se apagarán si uno de los pies va a parar a una baldosa incorrecta o a su alrededor. Si quieres reiniciar el puzzle tienes que regresar a la sala de entrada y deslizarte por el desnivel para descender a una cámara en la que hallarás una cuerda. Tira de ella y vuelta a empezar [1-4].

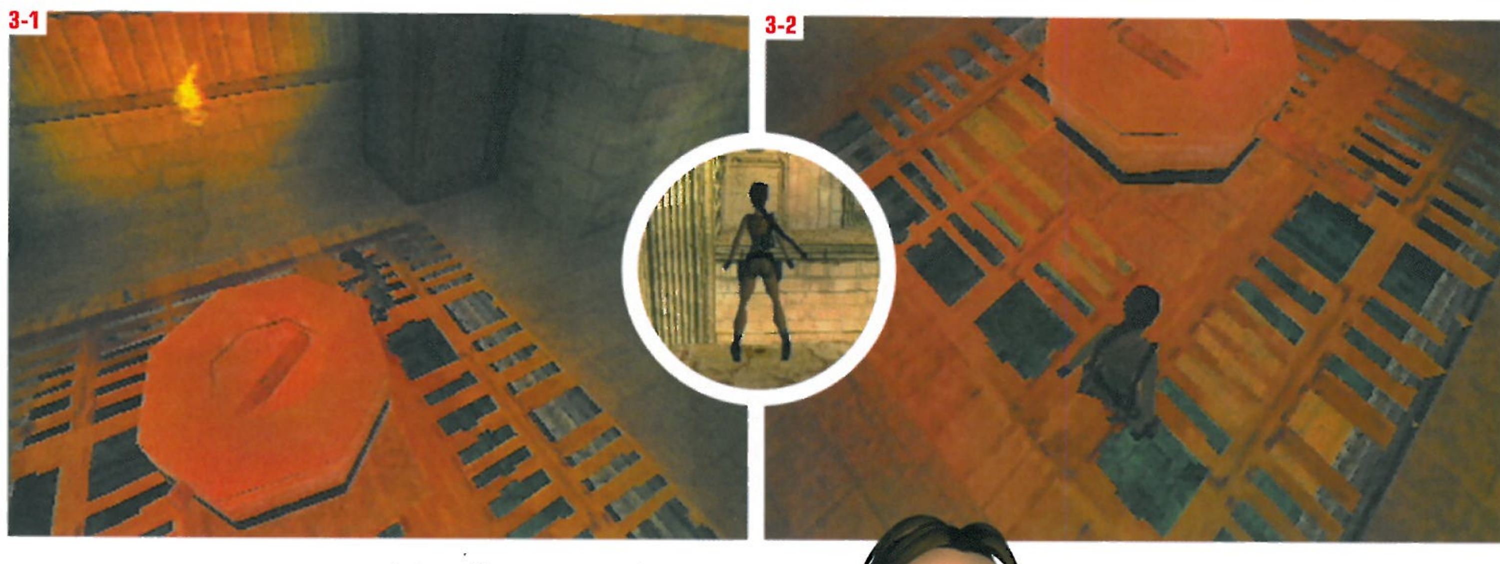
LAS CÁMARAS MORTUORIAS

LA SALA GIRATORIA

Para salir de esta sección tienes que colocar dos ítems en el muro que hay en la última sala. Seguro que no tendrás problemas para localizar la Serpiente Dorada [2-1, 2-2], pero encontrar el Talismán Escarabajo es más difícil. En el techo de la cueva, cerca del lugar donde se encuentra la Serpiente, hay un puente de cuerda que te conduce al interior de una cámara y a un encuentro con dos perros egipcios. Tras ellos, hallarás una sala en la que hay varias plataformas tan altas que no puedes alcanzarlas. Para hacerlas descender al nivel de nuestra heroína, rodea las estacas y sube al saliente de la izquierda, antes de llegar a la escalera. La superficie parece imposible de remontar, pero puedes escalarla, y en lo alto te espera un interruptor. Actívalo y se abrirá una puerta oculta por debajo del punto inicial de entrada. En el interior hay dos interruptores que causarán que la sala entera empiece a girar [2-3] y se abra el portal, por fin accesible para ti. Ahora la estancia presenta una cuerda a la derecha que hace girar la habitación una vez más. Esto provocará que salgan dos momias tambaleándose, y te aconsejamos que huyas de ellas escalando el muro sin derrochar munición. Desde esta posición elevada tienes ventaja, puesto que puedes emplazar el artefacto estrella en la ranura del muro, y por fin Lara podrá desquitarse de su complejo de Tarzán colgándose de la cuerda por la habitación. Ahora puedes recoger el Talismán Escarabajo y colocarlo en el receptáculo que hallarás al lado de la Serpiente Dorada al final del nivel. De este modo, conseguirás que Lara llegue al Valle de los Reyes.

2-1

2-3



LA SALA DE LAS COLUMNAS

LÁSERES A PUNTO

Tras la larga ascensión hasta el punto más alto de la estancia en esta sección, la cámara centrará tu atención en la roca que se balancea de forma precaria en lo alto del pasaje. Un disparo hará que se desplome y descubrirá la trampilla por la que puedes escapar hacia varias salas. Una de ellas es un salón central que conduce a otras tres. El objetivo es moverse por entre las columnas de madera hasta que apunten hacia el cristal que ocupa la parte superior del plinto central. Entonces, cuando hayas tirado de la cuerda, tres rayos de energía convergerán y dispararán el artefacto que Lara anhela. Así visto, puede parecer simple, pero las ruedas que hacen girar cada uno de los láseres están muy altas, de manera que es imposible verificar en qué dirección apuntan los láseres. Para completar este puzzle tan desesperante, debes trepar por el muro del pasillo, a la izquierda, y acercarte a la primera rueda [3-1]. Este dispositivo controla el primer rayo, así que gíralo 90° hasta que esté orientado al sur. La segunda sala contiene los controles del rayo central, que debes mover 180°. Por último, tienes que girar el tercer dispositivo 90° hacia el norte [3-2]. Ahora, regresa a la escalera y baja hacia la cuerda que activa los tres rayos. Un tirón hará que se activen los láseres y el cristal se hará añicos. Con el Disco Sol en la mochila [3-3] Lara puede huir hacia el oeste a través de un pequeño túnel.

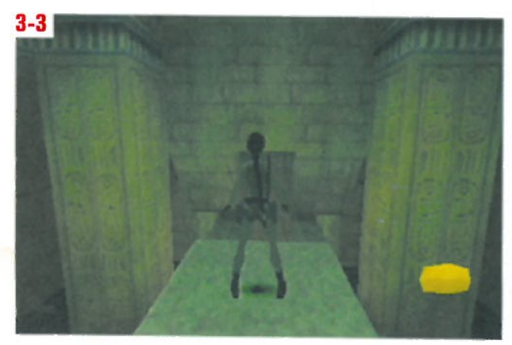
LAS CATACUMBAS SUPERIORES

A TRAVÉS DE LAS COLUMNAS

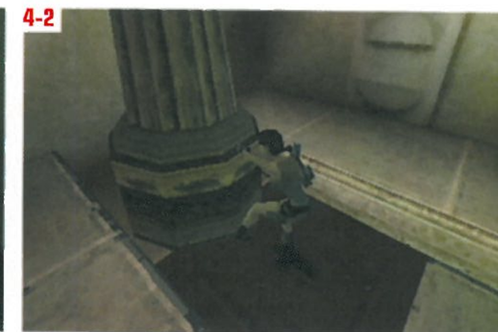
En el momento en que Lara pone los pies en este nivel ya tendría que huir corriendo. La sala pequeña de la derecha contiene unos paneles en el suelo que se hunden a medida que nuestra esbelta amiga los pisa. Para abrir la puerta de la sección siguiente debes arrastrar el pilar por el suelo, así que quizás es el momento de tomar algunas vitaminas. Presiona el botón que hay en la pared, gírate y vuelve al nivel anterior. Baja hasta el nivel del suelo del castillo y déjate caer por el hoyo que está debajo de las escaleras. Hay una roca colgada del techo que oculta la vía de escape. Recoge la antorcha del suelo y enciéndela en la almenara, pero no te aproximes demasiado porque nuestra colega podría quemarse. Prende fuego a la cuerda que sujeta la roca y retírate de un salto para que no te aplaste como a un vulgar insecto [4-1]. Ahora tienes acceso a la vía de escape del muro. Bloquea las puertas para que no se cierren con alguna palanca. De vuelta a las Ruinas de la Costa, tira de la columna hacia el cuadrado descolorido, puesto que así se apuntala el suelo del nivel superior [4-2]. Regresa a la sala por la subida a través del castillo y vuelve a las Catacumbas Superiores. Al fin puedes empujar la columna de forma segura para alcanzar la baldosa cincelada y se te abrirá el camino hacia el próximo reto.

LA BIBLIOTECA PERDIDA

Hay dos puzzles en este templo del conocimiento que podrían amargar la existencia a cualquier arqueólogo ▶





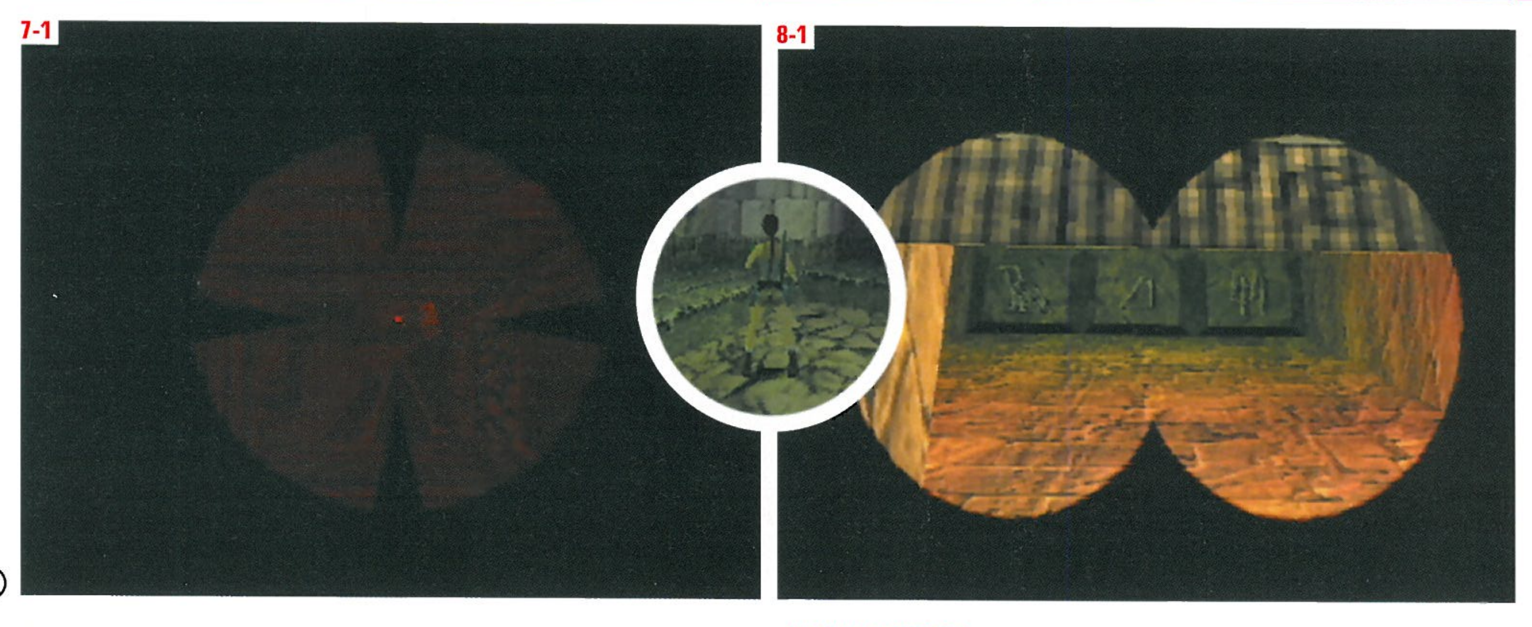




moderno. El primero es sobre astronomía. Las esculturas de los planetas que aparecen cuando las tres estrellas de oro se colocan en los orificios correspondientes deben ser arrastradas en posición correcta para que se abra la salida. En esta primitiva sociedad, la Tierra (azul) aún se sitúa en medio del Sistema Solar, con la luna (gris) en segundo lugar, y luego los planetas verde, rojo y naranja en los puestos consecutivos. Cuando Júpiter esté en su lugar [5-1], un haz de luz surgirá del planeta y señalará una ruta de escapatoria. A través de esta salida hallarás otro puzzle que, a primera vista, requiere toda tu concentración, pero que en realidad es bastante sencillo. Se trata de encender todas las llamas de la estatua de la Serpiente, situadas en círculo alrededor de la sala [5-2]. Empieza con la palanca que tienes justo enfrente y sigue activando todos los interruptores en el sentido contrario de las agujas del reloj hasta que vuelvas al punto de inicio. Como muchas de las palancas se afectan entre sí, puede dar la impresión de que este procedimiento no funciona hasta que Lara baje la última palanca y todas las estatuas cobren vida. Cuando se acaba este capítulo, una columna central subirá desde el suelo hasta el techo y te dará acceso a la salida antes inalcanzable. Lo mejor que puedes hacer es salir corriendo, ya que la última palanca libera una criatura de fuego que sólo puedes eliminar desde arriba con el agua.

LAS CÁMARAS DE TULUN

El Guardián es un enemigo que parece indestructible [6-1], así que debes planear tu estrategia de forma distinta. Entra en el templo que ocupa la sala central de este nivel y comienza a trepar por el muro esculpido de la izquierda [6-2]. Fuera del alcance del monstruo, te será posible avanzar por la cornisa y dar un salto hasta el otro lado de la estancia para activar la palanca que encontrarás allí. Desde este



momento, el tiempo es lo más importante, pues este dispositivo cierra temporalmente a la bestia dentro de la estructura. Deslízate hacia la derecha de la cornisa y salta en dirección a la zona azul del techo. Salta para poder alcanzar la cuerda y úsala para descolgarte hasta la salida que hay en la otra pared [6-3]. Aquí encontrarás un soldado, pero no tienes tiempo para charlar con él, ya que si hicieras una pausa saldría el Guardián de nuevo. Así que lo mejor es que salgas lo más rápido que puedas y sólo te detengas para recoger la moto que deberías haber dejado preparada anteriormente en esta salida. Arrenca el motor, cruza el foso de un salto y aléjate tan rápido como puedas. Deja tu vehículo cuando ya no puedas avanzar más con él y sigue a pie hasta accionar la palanca que hallarás en el muro que hay a mano derecha. Una vez abierta la puerta podrás escapar. Si eres demasiado lenta, el Guardián te detendrá y tendrás que volver a empezar todo el proceso de nuevo.

LAS TRINCHERAS

Al principio de este nivel te las tendrás que haber con un arma automática. El problema es que para completar esta sección debes conseguir que Lara trepe más allá de esta arma exponiéndose a sus mortíferos disparos. Pero hasta la más terrible de las armas tiene un punto débil, que en este caso es el depósito de combustible que está en la parte posterior. Pero sólo se puede ver cuando el arma apunta hacia otro lugar, así que debes ir con cuidado cuando te acerques a su campo de tiro. Debido al entorno, es imposible no recibir algún que otro disparo cuando te aproximas, pero cuando estés cerca puedes arrastrarte hasta detrás de las cajas que hay justo enfrente del arma. Una vez aquí, tómate un respiro antes de avanzar un poco más hacia la derecha por detrás de la pared. Si la suerte está de tu lado, el arma te habrá perdido de vista y ya no apuntará más en tu dirección. Aprovecha para hacerte con el Revólver o la Ballesta, ya que ahora se te presenta un mal trago que sólo podrás resolver con la precisión de la mira láser [7-1]. Por desgracia, ni el lanzagranadas ni los disparos de la Ballesta sirven para este trabajito; necesitas el visor láser. Apunta de forma meticulosa y detona el depósito de combustible de la parte trasera del arma. Tras una aparatosa explosión, Lara seguirá sana y salva, y lista para continuar. De todos modos, si al levantarte el arma aún te está apuntando, ponte a cubierto entre las cajas hasta que el arma automática te pierda la pista.

BAJO LA ESFINGE

Después de arrastrarte por el túnel que hay debajo del monumento, encontrarás una pareja de toros a los que puedes vencer como lo hiciste con los de antes. Como ya viene siendo usual, provócales para que intenten embestirte, pero esta vez utiliza las dos salas pequeñas de al lado para encerrarlos. No te entretengas con estos bichos, ya que tienes otros problemas: encargarte de la serie de jeroglíficos grabados en los botones de la pared posterior de la estancia. Hay una hoja de traducción que ha olvidado algún aventurero desafortunado cuyos restos mortales yacen por las proximidades, pero en realidad no la necesitas. Sólo tienes que presionar la siguiente secuencia: derecha, medio, izquierda. Así podrás abrir la primera de las salidas y acceder a una sala separada en la que hay un hoyo oculto que deberás cruzar con sumo cuidado. En esta estancia, hay cuatro escondrijos cavados en la pared. Usa los prismáticos para ver mejor cada una de los nichos, y emplea la luz para visualizar los códigos que corresponden a los botones de la sala principal [8-1]. Cada secuencia está asociada con la combinación necesaria para abrir cada una de las puertas. Cada estancia esconde un artefacto que debes recoger, así como diversos fosos y numerosas trampas que te pondrán a prueba. Los códigos de las cuatro puertas son los siguientes:

Puerta Oeste 1:
Derecha, Medio, Izquierda.
Portal Este 1:
Medio, Izquierda, Derecha.
Puerta Oeste 2:
Izquierda, Medio, Derecha.
Portal Este 2:
Medio, Derecha, Izquierda.

EL TEMPLO DE HORUS

EL PUZZLE DE AGUA

El último puzzle de esta aventura es uno de los más decepcionantes. Se basa en una de las típicas pruebas matemáticas que tanto les gusta a Mensa, y consiste en tomar agua en dos recipientes y verterla hasta conseguir la cantidad deseada en las balan-





zas de cada estancia [9-1]. Un error puede resultar nefasto, ya que liberaría una bestia, mientras que la respuesta correcta te abrirá la vía de escapatoria para llegar al siguiente puzzle.

En la primera prueba de medición tienes que verter dos litros en la balanza. Para conseguirlos, debes recoger del suelo el recipiente grande y rellenarlo en la fuente. Si lo mezclas con el pequeño, conseguirás la cantidad correcta que te permitirá huir de la habitación a través de la trampilla del suelo.

En el nivel inferior, el objetivo es conseguir cuatro litros. Empieza llenando hasta el tope el odre grande y añádele el otro. Vacía el pequeño y rellena el grande. De nuevo, tienes que mezclarlos y verter el resultado en la balanza.

El último puzzle numérico requiere que Lara vuelva a la fuente para llenar el odre pequeño y luego mezclar los recipientes otra vez. De nuevo, tienes que llenar el recipiente pequeño y mezclarlo. Una vez que tengas la cantidad correcta en el recipiente, es posible escapar de esta sección tan aburrida y volver a lo que nos interesa, es decir, al asunto de la lucha contra el mal.

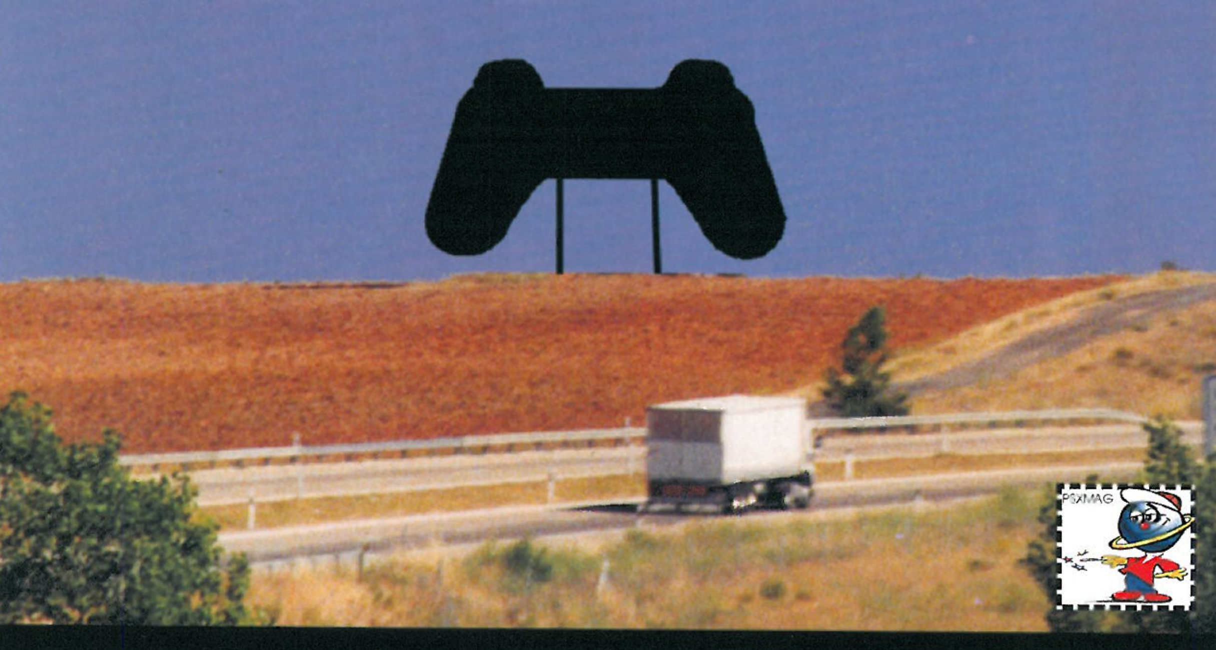
LA BATALLA FINAL

Cuando aparezca Horus tienes que evitar su ira lanzándote al agua y buscando el amuleto que lleva su nombre. Una vez en tus manos, encarámate al saliente y corre hacia la cuesta. Allí, un interruptor activará una puerta a la que te tienes que dirigir sin demora. El camino más rápido es la línea recta [9-2, 9-3], pero vistas las dificultades es mejor que rodees el obstáculo a nado y trepes hasta el otro lado para llegar a accionar la palanca. Después de la secuencia de vídeo, vuelve al saliente del principio y salta desde el borde para que Lara pueda escalar por las plataformas de la pared. Cuando le sea imposible seguir ascendiendo, da la vuelta y salta a la cornisa que hay en la pared opuesta. Avanza un poco más y encontrarás una estalactita que bloquea el camino hacia la superficie [9-4]. Para no darse un cabezazo, Lara tendrá que dar un paso atrás antes de realizar los preparativos habituales para hacer un salto con carrerilla y alcanzar el saliente inferior. Enciende una bengala y encamínate hacia el túnel superior para evitar llamar la atención de Horus por unos momentos. Al otro lado te está esperando como si nada, así que déjate caer y da la vuelta antes de saltar al haz de luz [9-5] y salir trepando por el camino por donde viniste. Después de recuperar el amuleto y dejar a Horus con un palmo de narices, Lara podrá huir y terminar de atar los cabos sueltos de la historia para que todo quede a punto para una nueva secuela. ■

LAS COSAS CAMBIAN



EN GLOBAL GAME LO SABEMOS



NUESTROS 20 ESTABLECIMIENTOS EN ESPAÑA

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1a
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Valencia - Cash & Carry
Calle Conde Trenor, 1b
Tel. 96.315.44.10 - Fax. 96.315.44.12

http://www.globalgame-europe.com





Dreamcast.



PC CD

LAS MEJORES OFERTAS EN VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS PLATAFORMAS

VER PARA CREER

¿Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.315.44.10

PS Mag ANTERIORES

26



CD 26: Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)

27



CD 27: Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)

28



CD 28: Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)

29



CD 29: Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)

30



CD 30: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)

31



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (vídeo)

39



CD39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐
28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:


Dual Force' Wireless Controllers
• Control inalámbrico hasta 6 metros de longitud y en ángulo de 100º.
• Comunicación por infrarrojos a través de 2 canales.
• 3 modos exclusivos de control: analógico, digital y de volante.
• Opción de apagado automático para el ahorro de baterías.
Dual Force' Joypad
• Controlador más avanzado de MadCatz para PlayStation
• Diseñado especialmente para juegos compatibles con vibración.
• 3 modos exclusivos de control: analógico, digital y de volante.
• Palancas gemelas de control analógicas.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
Dual Force' Racing Wheel
• Volante analógico y digital con pedales.
• Compatible con la vibración Dual Shock.
• Modos Analógico, Digital y Analógico Dual.
• 8 botones de acción digitales.
• Pedales de competición.
DUAL FORCE
MADCATZ
PROEIN
www.proein.com
Copyright © 2000 Mad Catz, Inc. Todos los derechos reservados a nivel mundial
Av. de Burgos, 16 D.1º 28036 Madrid - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Carlos Robles en plena catarsis de cierre. ¿Demasiado *RE3*? ¿Demasiadas cartas? ¿Demasiadas conversaciones con la directora? De una cosa no cabe duda: este tipo es demasiado.

Hola, amigos de *PSMag.*
Siempre he sido un lector exigente, y por eso compro todos los meses vuestra revista desde el número 13. Os aseguro que no la compraba antes porque nunca se me ocurrió gastarme las merecidas 975 ptas. que cuesta. Respecto al nuevo diseño, he visto que el espíritu de la revista es el mismo, pero se ha vuelto más moderna. Flipante. Bueno, ya sé que siempre aceptáis críticas, así que voy a hacer un análisis de la mejor revista del mercado (la vuestra, claro). Tanto la revista como las demos son fabulosas, pero tenéis algunos fallos —muy pequeños— que la separan de la perfección. Ahí va, empiezo:
1. Muchas veces os «coméis» algunos juegos y no los analizáis. O bien hacéis una *preview* y luego los abandonáis (*Expediente X, Carmaggedon...*).
2. Otro defectillo son los lapsus a la hora de analizar algunos juegos. Por ejemplo, con *Medal of Honour* (10/10). Decíais que «todo en *Medal of Honour* es perfecto». Me lo he pasado y he podido ver a los enemigos a través de las paredes, una oscuridad tremenda y unos penosos árboles en 2D. Además, el modo multijugador de *Quake II* barre a *MoH*. Aun así, el juego es buenísimo (gran ambienta-

CARTA DEL MES

Últimamente estáis mejorando. Cada mes hay una carta que es, con diferencia, la más interesante, original o llamativa, y creemos que merece la pena dedicarle un pequeño espacio privilegiado. Aquí está la primera *Carta del Mes* de nuestro *Feedback*, aunque esperamos que no todas las que vengan se le parezcan...

La carta que debería ir aquí, es un mensaje de correo electrónico que nos ha enviado un muchachote llamado José Joaquín Tomás (josejtom@jazzfree.com). Las razones por las que no la transcribimos son dos, muy fáciles de entender: la primera, que es un rollo insoportable de 1.140 palabras, y necesitaríamos dos páginas de revista para ella sola; y la segunda, que con la respuesta a cada una de las bobadas que dice, estamos seguros de que todo el mundo entenderá qué decía la carta. Aclarado esto, diseccionemos...
1. Nos parece fantástico que no comiences la carta alabándonos, puedes estar seguro de que no necesitamos ese tipo de cosas.
2. Es posible que ya no seamos los mejores, como dices, o incluso que seamos una revista del montón, pero si no te importa, preferimos esperar a oír/leer la opinión de un lector con un criterio más fiable.
3. Cierto, deberían regalar nuestra revista en el metro, pero *La Farola* es un duro competidor, con ese precio...
4. Nota: dale una toñeja a tu profesor de matemáticas de EGB, porque no consiguió enseñarte a contar las imágenes y palabras que hay por página en el nuevo formato de la revista. Seguimos teniendo más texto que ninguna otra publicación de la competencia y las mismas capturas por página que antes. Usa los dedos de las manos, si no eres capaz de contar mentalmente.
5. Para tu información, muchachote, no somos la única revista que «ha regalado café»: también lo ha hecho esa competencia nuestra que ahora es «tan superior». Hay que asegurarse de las cosas antes de afirmarlas...
6. Sí, los análisis cada vez son más cortos, porque cada vez salen más y mejores juegos, y dedicar más páginas a uno sería renunciar a muchos otros. Si eso te parece mal, échale un vistazo de nuevo a nuestra «superior competencia», majete, donde todo es por igual «chupi-guay» y ocupa milimétricamente lo mismo, oscilando entre puntuaciones del 90 al 98%.
7. El «horrible» Doctor Martirio nos ha pedido que te digamos de su parte que lo tuyo no tiene remedio.
8. Lo de que el «Forum Playstation es ridículo», nos parece sólo tu opinión. Hay mucha gente que piensa lo contrario.
9. Carlos Robles nos ha pedido que te digamos que intentará ser más simple en el futuro, para que entiendas lo que dice. Nunca usará palabras de más de dos letras ni frases de más de tres palabras, ¿vale? Se permite consultar el diccionario.
10. De parte del «Lector Preferido», que te digamos que no va a cederte su puesto (es lo que todos hemos entendido que querías). De todos modos, no es decisión suya: aunque quisiera, nadie más en la redacción lo aceptaría.
11. Sí, efectivamente, somos una revista de juegos, y no de cine, vídeo ni nada que se le parezca. Del mismo modo que tú eres «Licenciado en Ciencias Empresariales». Por cierto, y ya que tocamos este tema, ¿no te enseñaron que el número de páginas de publicidad de una revista refleja el estado de salud de ésta? Pues nosotros, como puedes comprobar, nos encontramos muy bien. Gracias. ¡Qué lástima! Tantos años estudiando para no saber esto...
12. Ahora tendríamos que contestar a la frase siguiente, que tenía nada menos que 93 palabras, pero como nadie era capaz de leerla entera sin asfixiarse, la dejaremos en el aire para cuando tengamos pulmones de soprano.
13. En cuanto a lo de «es que vosotros mismos, los de la edición española, sabéis que todo lo que he dicho es cierto», también tenemos que llevarte la contraria. Ni una sola de las cosas que sueltas en tu *e-mail* tiene el menor sentido de la coherencia, y mucho menos de la realidad. No obstante, si te hace ilusión pensar que nosotros entendemos esa especie de «Matrix personal» que te has montado, adelante.
14. Sí, la sección *Feedback* estaba un poco «desmejorada» en los últimos números, como bien dices, pero eso ya se ha solucionado este mes, gracias a ti. Felicidades.
15. La razón de que publiquemos más cartas con alabanzas que con críticas, es que hay más de las primeras que de las segundas, porque también hay más personas con cerebro que con plastilina infracraneal.
16. Efectivamente, haces bien en no albergar esperanzas de que tu carta fuese publicada: ¡pero al menos te hemos contestado, no te puedes quejar, tío! Hala, a seguir bien, ¿eh? Y cómprate una N64, para sentirte completamente realizado.



ción, sonido e IA), pero no perfecto.
3. Otro ejemplo: *FIFA 2000* (7/10). Una puntuación muy baja. Pero en cambio a *UEFA Striker*, después de decir que no es nada del otro mundo, le dais un 8/10. A ver si os aclaráis...
4. Habéis mejorado la sección *Top Secret*, pero hacen falta más trucos.
A continuación, os propongo algunas mejoras para la revista:

1. Una sección pequeña donde analizar los juegos de la «competencia».
2. Más análisis de periféricos.
3. Ampliar la sección de *Feedback* (una de mis favoritas).
4. Ofrecer una lista de los tres mejores juegos de cada género.
5. Más regalos y pósters, que sois un poquitín ratillas...
Por último, dos preguntas:
¿Es recomendable la Memory Card Blaze de 4 MB?
¿Ésta es la revista oficial de PlayStation?
Hasta el próximo número y gracias.
Nelson Moya Sánchez
Granada

No está mal, no está mal. A ver, por partes. Primero, las críticas:
1. La razón de que todavía tengamos algún que otro defectillo es para animaros a encontrarlos, hombre. Venga, te perdonamos el comentario...
2. Cuando nos «comemos» como dices un juego, siempre es porque es demasiado flojo. A veces las distribuidoras «nos piden» que no analicemos algunos de sus productos; y otras veces, son tan malos, tan malos, tan malos, que ni siquiera nos los envían. Si algo no sale analizado en *PSMag*, es que no vale la pena. Aun así, entendemos tus razones para estar molesto, a nosotros tampoco nos gusta escurrir el bulto...
3. No, no, no, con *Medal Of Honour* no te metas, que entonces sí que empezamos mal. Primero, porque todos los juegos de tiros en primera persona con árboles de PlayStation (y la mayoría de PC) tienen árboles en 2D; y segundo, porque los fallos gráficos de *clipping* son culpa de la consola, y pasa con el 99% de los juegos de vez en cuando (especialmente, los de este estilo). Nada, nada, que no, aquí no tienes razón y punto. ¿Y *FIFA* está mal puntuado? Por no haber cambiado ni un píxel en años, ni siquiera deberíamos tomarnos la molestia de analizarlo, por favor.
4. Vale, vale, más trucos, más trucos...
Ahora, las sugerencias:
1. Nos encantaría, siempre estamos diciéndoselo a la bruj... A la directora, pero nada. Hay una razón muy clara para no hacerlo: falta de espacio (significaría renunciar a páginas dedicadas a juegos de PSX, que son los que interesan de verdad). No obstante, nos encantaría hacer un reportaje sobre los mejores juegos de la competencia un día de estos, si hay espacio suficiente. Difícil, pero posible. La idea, desde luego, es buena (se nos ocurrió hace años, pero no te desilusiones, ¿eh?).
2. Analizamos todo lo que pillamos, ¡no nos mandan más! Pero intentaremos arreglar esto, vale.
3. Lo hacemos todos los meses, pero como las cartas es la última sección que hacemos, siempre entra alguna página de publicidad extra y hay que recortar. Lo seguiremos intentando...
4. ¿Eso te parece necesario? ¡Pero si todo el mundo sabe qué es mejor en qué!
5. Uf, va a ser complicado... ¿Te sobran unos milloncitos? Es que, desde que José Joaquín Tomás ha dejado de comprar la revista, estamos casi en la ruina...
Y las preguntas:
1. Sí, pero no son tan fiables como las de Sony. La ventaja en cuanto a precio y espacio es considerable, pero intenta tener las partidas más importantes guardadas en una tarjeta de Sony, por si acaso.
2. ¡Pues claro! Nadie más tiene estilo suficiente para serlo, hombre.

¡Hola!

Somos José Manuel (Sr. Naranja) y Carlos (El Nota). Nos consideramos unos verdaderos creyentes de la Doctrina de *PlayStation Magazine*, y estamos completamente enganchados a la PSX. Queremos dejar claro que «El Cerebro de la Bestia» está vacío y es totalmente inútil e inservible, ya que carece de materia «gris».
Nos gustan los juegos bélicos y los *shoot 'em up*, y en referencia a estos géneros, nos gustaría haceros unas consultas:
1. Tenemos entendido que va a salir un juego para PSX de ambientación manga e inspirado en el cine «Made in Hong Kong». ¿Cuándo? ¿Hará falta algún periférico (tipo pistola)? ¿Podéis adelantar algo del argumento?
2. Al indagar acerca de los juegos bélicos que traten el tema del Vietnam, no hemos encontrado ningún título. ¿Podéis nombrarnos alguno?
3. ¿Va a salir para PlayStation la versión del juego *Commandos* de PC? Si es así, ¿cuándo? ¿Mantendrá los mismos gráficos?
Muchas gracias por vuestra atención y no cambiéis. ¡Larga vida a *PSMag*!
Sr. Naranja y El Nota
P.D.: Recomendamos a todo el mundo que disfrutéis a carcajada limpia viendo *El Gran Lebowski*. ¡Un gustazo en DVD
José Manuel Marín y Carlos Santos
Aluche (Madrid)

¡Buen principio! ¡Estamos enamorados de vosotros! *El Gran Lebowski* es una de las películas preferidas de... uno de nuestros redactores, muy por encima de *Fargo, El Gran Salto* y demás filmografía de los Cohen. Aunque por supuesto, *Reservoir Dogs* ocupa un lugar privilegiado en nuestra estantería, bien cerca de *Pulp Fiction.* Seguid viendo las mismas pelis: aunque a lo mejor no llegaréis lejos con eso, lo que es seguro es que os lo pasaréis de miedo.
1. Podríais estaros refiriendo a *Fear Effect,* pero si es así, no se parece demasiado a lo que estáis buscando. Muy bueno, pero con poca acción y gráficos 2D/3D. Poca marcha, para vosotros.
2. No, de Vietnam, ninguno. Acaba de salir *Spec Ops,* de comandos de marines en misiones por todos los conflictos bélicos modernos, pero no es gran cosa. Por ahora, tendréis que conformaros con *Medal of Honour,* que no es moco de pavo.
3. No, que nosotros sepamos. Molaría, ¿eh?

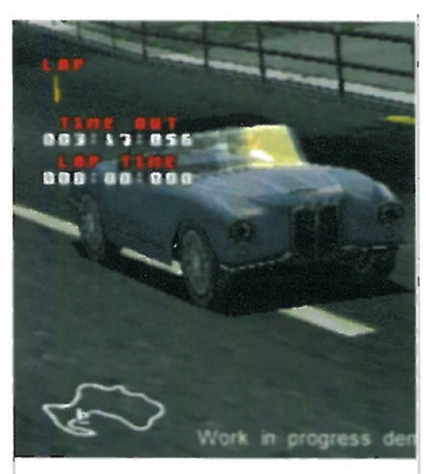
Hola, gente de *PlayStation Magazine.*

Tal vez no escriba al sitio correcto, porque no quiero que esta sección se convierta en un intercambio de insultos y provocaciones, pero es que a veces decís unas cosas que no tienen ni pies ni cabeza.
Entiendo que defendáis los juegos de PSX, ya que al fin y al cabo son los que os hacen ganar la pasta para vuestra revista, pero lo que no me parece bien es que tachéis de mediocres algunos juegos de otras plataformas que son auténticas joyas para ganaros la confianza de vuestros lectores. Decir que *RE Code: Veronica* es una chapuza... ¿acaso teníais los ojos abiertos cuando visteis el juego? Después de leer semejantes afirmaciones, seguro que sois capaces de decir que juegos como *Soul Calibur, House of the Dead, Shenmue*, u otros muchos son pura bazofia.
Con esto, os quiero decir que dejéis un poco de lado vuestro favoritismo y entendáis que PlayStation no es la única consola que tiene buenos juegos. Sé que, por el contenido, no vais a publicarme esta carta, pero me conformo con que la leáis vosotros mismos.
Neo
Viso del Marqués
(Ciudad Real)

No, no, no. Eso sí que no. Primero: el pseudónimo de Neo ya está adjudicado, es de uno de nuestros redactores (Salteador Neo, para ser más exactos). Tendrás que conformarte con Cifra o cualquier otro secundario...
Y en cuanto a *Code Veronica,* si en algún momento se ha entendido eso, pedimos disculpas: es una pasada. Lo que nos parece una chapuza no es *Code Veronica,* sino el hecho de que Capcom haya mantenido el mismo sistema de control (cutre como pocos) que en los *RE* de PlayStation, y que mantenga las cámaras fijas en casi todos los escenarios para ahorrarse problemas técnicos. Pero el juego es una pasada. Aun así, no tiene nada que hacer con los otros juegos que mencionas, especialmente *ShenMue* (probablemente, el mejor juego de la historia).
Dice el refrán que «Las cosas como son y dos pájaros de un tiro...», o algo así. Bueno, ya nos entiendes. Nada de favoritismos, ni mucho menos. ¡Ah, y *Soul Calibur* es genial! Sin lugar a dudas, el mejor juego de lucha de todos los tiempos, al menos hasta que salga *Tekken Tag Tournament* para PS2 (lo que no quiere decir que después de eso vaya a dejar de ser el mejor, todo se verá). ¿Más contento?

Hola, Playmaníacos.

En primer lugar, y como es de rigor en esta magnífica revista, el peloteo tradicional. La nueva forma que le habéis dado a la revista es genial y las secciones que vuestras amplias mentes han ideado encajan perfectamente en el sublime engranaje del universo de papel de *PSMag*.
Dicho esto —y dicho de corazón—, quisiera darle un tirón de orejas a Carlos Robles. Hombre, posiblemente yo también piense como tú, pero incitar al consumo del parchís en detrimento de la gris puede molestar a los usuarios que se hayan sentido aludidos. Es verdad que cada vez los buenos juegos tienen pinta de durar menos, pero el buen sabor de boca que dejan hace olvidar, según mi opinión, el tema de la «durabilidad». De todas formas, estoy contigo en lo de los juegos de rol. Hay gente que me dice «no soporto los combates por turnos», o «recorrer menús de estado y de armas y de magias es aburrido».
¡Por Dios! ¡Anatema! ¡Sacrilegio! ¡Que les obliguen a jugar unas partidas al *D&D* y sepan lo que significa temer lo que se avecina!
Permitidme ahora unas preguntillas:



1. ¿Hay o habrá algún juego de *El Señor de los Anillos*?
2. Además del juego *Magic, The Gathering,* ¿existe algún otro juego de cartas intercambiables? ¿Y que sea bueno?
Pues nada más. Un saludo a Ñiti, adicto a *Tomb Raider*.

Ungoliant
Sta. Cruza Mudela (Ciudad Real)

Al habla el mismísimo Carlos Robles en persona, que ha tomado su forma humana durante unos minutos para contestarte personalmente:
1. Vale, vale, es genial acabar *Metal Gear* y tragarse las dos horas de vídeo con animalitos en la nieve... Pero sigo pensando que debería haber más juegos largos (no sólo de rol, sino en general).
2. No me puedes dar un tirón de orejas porque, como ser supremo que soy, también soy incorpóreo. Puedes dejar de rezarme un par de días, y el resultado será casi el mismo.
3. ¿Tan feo eres que te apodas a ti mismo Ungoliant? Bueno, si tienes problemas para ligar con tu aspecto, escríbeme a la dirección de correo electrónico: eru@elúnico.es. Es broma, es broma... ¿Pero no preferirías ser algo un poco más agradable, como un orco de la Primera Edad con acné o algo así?
Y respecto a las preguntas...
1. No, por ahora, no. Esperamos que lo haya próximamente, ya que en cuestión de meses se estrenará la película en Estados Unidos. Ya sabes que ese tipo de pelis siempre arrastran un montón de juegos. Ojalá alguno sea bueno, aunque nunca estará a la altura de la obra de Tolkien.
2. No, que nosotros sepamos. *Crusader Might&Magic* es una especie de continuación, pero en forma de aventura en 3D, no demasiado bueno.
Hala, que te vaya bien cuando te visite Melkor un día de estos...

TITYUK

Me dirijo a ustedes con la sana intención de hacer una pequeña aclaración respecto al artículo sobre los *Foo Fighters,* publicado en *PSMag 38*. Soy el padre de un chico de diez años, enamorado de los videojuegos. Yo, por mi parte, soy un gran entusiasta y estudioso de la historia, sobre todo de lo que constituyó y significó la Primera y Segunda Guerra Mundial. También fui piloto del Ejército del Aire en Gando, Gran Canaria.
Leí en el mencionado articulo que la denominación «Foo Fighters» provenía de un escuadrón de élite. En realidad, el verdadero origen es otro. Durante la Segunda Guerra Mundial, los bombardeos nocturnos contra los países del Eje (tanto por parte de bombarderos británicos como americanos) fueron muy apreciados por su capacidad de infligir daño al enemigo a cambio de mínimas bajas. Durante estos vuelos nocturnos, los pilotos sufrían las inesperadas visitas de unas luces o bolas llameantes que penetraban en el fuselaje de los aviones y los recorrían de arriba a abajo pero sin dañar al aparato ni a sus hombres.
El Estado Mayor de la Guerra y los Servicios de Inteligencia británicos llamaron a este fenómeno «Foo Fighters». Jamás se ha podido esclarecer la naturaleza de aquellas extrañas luces, y hasta hace unos años fue material clasificado.
Así pues, el origen del término que dais en la revista es del todo erróneo, por lo que pediría que constara esta rectificación. Puesto que forma parte de un hecho histórico, creo que es interesante que los jóvenes aprendan su verdadero significado.
Muchísimas gracias por su tiempo. Tienen ustedes la mejor revista del género.

José Antonio Giménez Sarmiento

Se agradece la aclaración, por supuesto. Nosotros, como fans incondicionales de *Expediente X* que somos, creíamos que los Foo Fighters eran lo que nos cuentas (en la citada serie suelen referirse a ellos), pero claro, no podíamos llevar la contraria al grupo que lleva su nombre sin tener pruebas... Ahora, con tu ayuda, podremos poner a la gente de Foo Fighters en su sitio. Gracias.

NUESTRO LECTOR PREFERIDO

A MI ME DABAN DOS



Javier Lourido Estévez (alias Obocaman) se debate consigo mismo en la eterna dualidad de los doses (como la dualidad del Dual Shock, con sus dos *sticks,* dos motores vibradores, etc.). *PS2, Driver 2, Syphon Filter 2*... Demasiados doses para una mente tan frágil.

Ceros y unos, el mundo está lleno de ellos. Desde los CD que tu Play centrifuga con brío, a los *e-mail* con que tu tía, la de Canberra, felicita las Navidades en pleno mes de junio. Unos y ceros por todas partes. ¿Dónde se meten los doses? ¿Eh? ¿Acaso no son, los paquetes de ceros y unos, combinaciones de *dos* elementos?

Vaya con el **2**. Poca cosa al lado de, digamos, el 387, pero mucho más útil, sin duda. ¿Cómo imaginar una vida sin doses? *PlayStation Magazine* tendría que cambiar su nombre por otro con 1,3 o más palabras (nunca con *dos*); nada de teles el *doble* de grandes, los sába*dos* se irían a la porra y la buena de Lara no tendría ese *par* de... orejas. En cuanto a juegos, adiós a las *2D* y adiós a las *segundas* partes. *Syphon 2, GT2, Driver 2, MGS2*... Vaya: ¿la PS2? ¡Qué nombre tan ingenioso! A la porra también... Eso sí: tendríamos Dolphins (aunque sólo fuera por lo estúpido de llamar N64 **2** a una máquina de 128 bits).

Bueno, tanto da. Para originales ya están los desarrolladores, que día a día se superan añadiendo coletillas al **2**, tipo *2nd Mix, 2nd Offence, Stage 2* o *2.0*. Qué considera*dos*. Al final va a resultar que ni hay tantas secuelas, ni las que hay son tan buenas (de hecho, nadie se ha decidido todavía a continuar una **continuación** ni a empezar directamente por una **segunda** parte). Vale, Capcom hace malabarismos con sus *Street Fighter* y Square anuncia los *Final Fantasy* de tres en tres, pero nunca **segundas** partes propias de a su vez **segundas** partes. ¿Qué ocurre entonces? ¿*Dos*ifican las ideas? ¿Hay o no hay tantos *dos*es? ¿Qué es mejor, un *dos*... o *dos* unos? Si me repito, ¿es gracias al *dos*? Si me repito, ¿es gracias al *dos*?

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

COLÓCATE EN LA PARRILLA DE SALIDA Y PREPÁRATE PARA EL DESAFÍO DEL DISCO 56



ROLLCAGE STAGE II

LAS 24 HORAS DE LE MANS

COLONY WARS: EL SOL ROJO

COOL BOARDERS 4

SPACE DEBRIS

DEMOLITION RACERS

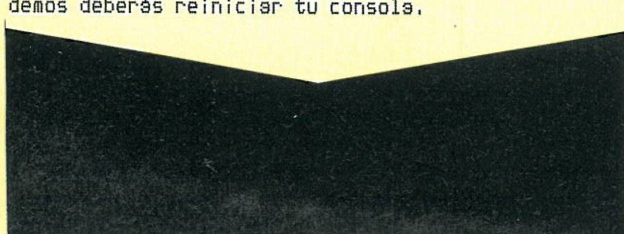
GHOUL PANIC

MEDIEVIL 2

GRANDIA

PARA UTILIZAR EL CD 56

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.









Recorre el circuito a toda velocidad prestando mucha atención a las curvas peligrosas —como la que hay al final del túnel— y a los otros pilotos, tan peligrosos como los virajes

Las 24 Horas de Le Mans

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Simulador de carreras
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Desde hace más de 75 años, en el norte de Francia se reúnen pilotos, mecánicos, coches de carreras y aficionados en busca del trofeo más codiciado del automovilismo: el de las 24 horas de Le Mans. Ninguna otra carrera exige tanto a coches y pilotos. Si llegar al final ya es toda una hazaña, imagínate ganar. El éxito se alcanza sólo tras meses de detallada planificación y mediante una elaboradísima estrategia. El videojuego de Infogrames aspira a recrear todo el esplendor de esta importante maratón automovilística.

Con nuestra demo podrás jugar 24 horas enteras (siempre y cuando vayas repitiendo, claro) al volante de un GT2 del equipo Augusta. Tienes varias opciones para modelar el coche a tu gusto. Según el tiempo que haga, puedes cambiar los neumáticos o ajustar la conducción, por ejemplo. O también, si la carrera resulta un poco lenta, puedes alterar la capacidad del depósito o las características aerodinámicas del vehículo. Pero cuidado, tu coche puede sufrir daños durante la carrera...

■ Controles

△	Cambiar la perspectiva
⊗	Acelerar
□	Frenar/marcha atrás
START	Pausa/opciones
R2	Subir límite de revoluciones
L2	Bajar límite de revoluciones
←→	Conducción
↑	Faros
↓	Retrovisor

■ Características adicionales

El juego completo te permite competir en una maratón de 24 horas en tiempo real.

■ Más información

Si quieres conocer los detalles de *Le Mans*, lee el artículo publicado en la sección Review de *PSMag36*.

Colony Wars: El Sol Rojo

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Acción/estrategia espacial
PROGRAMA	Demo Jugable

El Sol Rojo, la respuesta de PlayStation a *Elite*, es la tercera entrega de la serie *Colony Wars*. Tu papel es el del comandante de una nave espacial que debe triunfar o perecer en el vacío. Al principio, no eres más que un personaje secundario, envuelto en una malvada conspiración dispuesta a destruir la Tierra. Pero a medida que va avanzando la historia, tu personaje va cobrando más importancia.

En nuestra demo, puedes elegir entre dos misiones: defensa y escolta. Si eliges la defensa tendrás que acudir en auxilio de La Cocina de Marjorie, que está sufriendo un ataque y necesita ayuda urgentemente. Tienes que destruir todas las naves enemigas que veas. Si aceptas esta misión recibirás una recompensa de 10.000 *bonus* y una prima para tus gastos. También puedes jugarte lo que has ganado en el Casino de Marjorie.

Si optas por la misión de escolta, debes acudir en defensa de un convoy terrestre. Tu objetivo es custodiar las naves de carga y no abandonar el convoy, protegiéndolo de cualquier ataque terrestre o aéreo. En este caso, recibirás una recompensa de 8.000 *bonus* y una prima.

Controles

◻	Seleccionar arma principal
✕	Disparar arma principal
△	Cambiar de objetivo
○	Seleccionar arma secundaria
○	(Manteniéndolo pulsado) Disparar arma secundaria
R1	Acelerar
L1	Marcha atrás
L1	(Doble pulsación) Cohetes de propulsión
R1	(Doble pulsación) Cohetes de retropropulsión
L2	Desplazamiento a la izquierda
R2	Desplazamiento a la derecha
L2+R2	Visión posterior
L2+R2+○	Lanzar bengala

Características adicionales

En el número 39, *Colony Wars: El Sol Rojo* no sufre ningún ataque de las fuerzas enemigas, sino de los analistas de *PSMag*.

Más información

El juego completo incluye 50 misiones no lineales y objetivos múltiples, además de 8 naves distintas con armamento ampliable y sistemas en pantalla.





Rollcage Stage II

DISTRIBUIDOR	Sony
GÉNERO	Juego de carreras futurista
PROGRAMA	Demo Jugable

Este vertiginoso juego de carreras, inspirado en la celebradísima serie *WipEout*, te introduce en un mundo absurdo donde se desconoce la ley de la gravedad. Siguiendo unos circuitos de lo más alucinantes, tendrás que desplazarte por el interior de varios túneles a una velocidad inaudita. La primera versión era uno de los juegos de carreras para consola más originales que ha habido; *Stage II*, con una IA y una conducción perfeccionadas, promete ser aún mejor.

En la demo puedes optar por el modo Arcade, que consiste en recopilar un montón de *power-up* mientras vas avanzando, o por el modo Scramble, que consiste en detenerte justo en la zona de meta final. Parece muy fácil, pero un pequeño desliz pulsando los botones puede relegarte al último puesto o, peor aún, precipitarte al fondo del abismo. Recuerda que la velocidad es importante, pero aún lo es más la capacidad de control. Elige uno de los tres vehículos disponibles y dedícate a recorrer los tres extraños circuitos. También se incluye un modo de combate para dos jugadores, donde puedes enfrascarte en una lucha a muerte contra uno de tus colegas.

Controles

START	Pausa
✕	Acelerar
◻	Frenar
△	Marcha atrás
○	Encararse hacia adelante
L2	Acercar zoom
R2	Alejar zoom
L1	Disparar uno
R1	Disparar dos
↑	Elegir objetivo
↓	Espejo retrovisor
←→	Conducir el vehículo

Si estás en el modo analógico (indicador luminoso rojo), utiliza el *stick* izquierdo para guiar el vehículo

Características adicionales

En el juego definitivo se incluyen 50 coches, que pueden recorrer 60 circuitos, y 14 modos de juego distintos, entre ellos Destruction, Survivor, Pursuit y el terrible modo de combate para dos jugadores, donde se enfrentan dos rivales hasta que uno se precipita en el abismo.

Más información

PSMag ha recorrido todos los circuitos poniendo a prueba *Rollcage Stage II* en la Review del número 39.



Arriba y abajo, sin parar... Si quieres ir más rápido en el modo Arcade, sujétate bien el estómago. En el modo Scramble, en cambio, tienes que manejar los frenos con la habilidad de un elefante en una cacharrería









Elegir la misión de escolta puede ser una decisión peligrosa. Te atacarán de forma despiadada y, si quieres recibir una prima al final de la misión, tendrás que disparar muy bien

Para salvar al mundo tendrás que darle bien a los botones y esquivar los disparos del enemigo



Space Debris

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	*Shoot 'em up* espacial
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Este *shoot 'em up* extraterrestre te sitúa en el papel de James Bryant, un experimentado piloto de aeronaves. James, que forma parte del Escuadrón Defensivo de la Tierra Unida, se ha quedado solo en el espacio, en pos de una flotilla de naves enemigas que se han introducido en el sistema solar. El resto del escuadrón se ha visto obligado a retirarse pero, como el enemigo sigue avanzando, Bryant debe enfrascarse en una lucha que, a priori, parece perdida. Lo único que puede hacer es intentar salvarse, y con él, salvar al resto de la humanidad. Aunque, en realidad: ¿quién necesita excusas para cargarse a toneladas de kamikazes alienígenas en un frenético festival de disparos?

En esta demo te encuentras dentro de un cinturón de asteroides, y unos piratas espaciales han capturado a un miembro de tu equipo. Tu misión consiste en atacar a la nave enemiga, acabar con los soldados y salvar a tu camarada.

■ **Controles**

- ⊗ Disparar
- △ Bomba inteligente
- ◻ Misil
- SELECT Seleccionar perspectiva
- START Pausa
- L1 Inclinar nave a la izquierda
- R1 Inclinar nave a la derecha
- L2 Frenar
- R2 Acelerar

■ **Características adicionales**

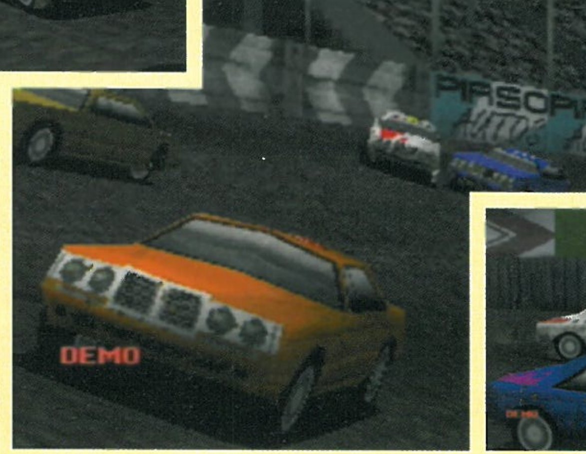
El juego completo te permite tripular seis naves espaciales distintas, cada una de ellas con una capacidad concreta y un determinado armamento. Tienes que recorrer varias secciones lineales y de desplazamiento libre, disparando proyectiles como un poseso. Dentro de los *shoot 'em up*, este título es de lo mejorcito.

Demolition Racer

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Carreras
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Destroza y cárgate todo lo que veas, incluido tu coche. Es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo. Entre los modos incluidos en la demo está el llamado *Death From Above*, donde los coches no duran mas que un golpe, y el *Deathmatch Bowl*, absolutamente suicida. Si eres nervioso, sufres del corazón o estás embarazada, consulta a tu médico antes de contemplar esta demo. Y si te pones de los nervios sólo con verla, olvídate de la demo jugable del próximo número.

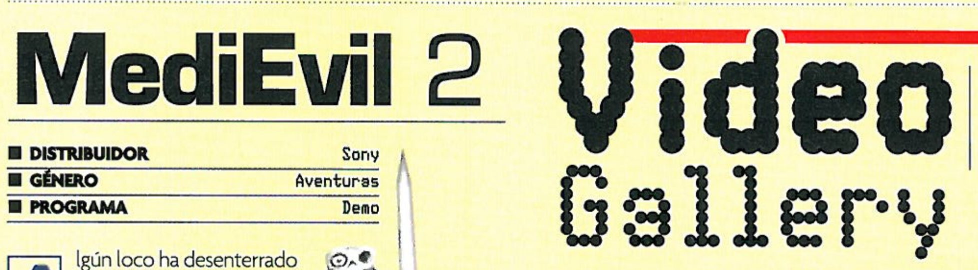






Como el salvaje Oeste. Entre el éxito y la destrucción total existe una línea muy tenue

MediEvil 2



Video Gallery

ECHA UN VISTAZO AL FUTURO DE PLAYSTATION A TRAVÉS DE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA QUE TE OFRECE *PSMAG*.

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Aventuras
■ PROGRAMA	Demo

Algún loco ha desenterrado un libro prohibido de magia negra que desencadenará el fin de la civilización actual. En él aparecen zombis, demonios y todo tipo de aventuras fantasmales, en las que participas tú, encarnando a un cadáver. Por suerte, eres un cadáver entero. Aunque, de vez en cuando, es posible que pierdas la cabeza...







No por nada la Edad Media se conoce también como los siglos oscuros. Si no te has muerto de miedo con este vídeo, no te pierdas la demo jugable de *MediEvil 2* incluida en el próximo número

Ghoul Panic

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	*Shoot 'em up*
■ PROGRAMA	Demo

Intenta imaginar un cruce entre *Time Crisis* y *Point Blank*, situado en una casa encantada. Pues así es *Ghoul Panic*. Es un juego rápido y difícil, y una buena ocasión para comprarte una G-Con 45. En este título de Namco —desarrolladora de *Point Blank 1* y *2*— los jugadores deben abrirse paso a balazos a través de una larga serie de minijuegos fantasmales antes de alcanzar a Whoa, el enemigo principal. ¿Verdad que ya empiezas a tener miedo?



Si por la noche empiezas a oír cosas que se caen, seguro que te has vuelto a quedar dormido con la G-Con en la mano



Cool Boarders 4

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Simulador de *snowboard*
■ PROGRAMA	Demo

Es hora de agarrar la tabla, ponerte el bañador y lanzarte al agua. ¡Ah, perdón! Eso era en el surf. Aunque esto es prácticamente lo mismo: todo el mundo lleva el pelo sucio y ropa que no es de su talla. *PSMag* echa un vistazo al cuarto éxito de Sony basado en el *snowboard*. *Cool Boarders 4*: ¡qué pasada!





En *Cool Boarders 4* **tienes un modo multijugador con pantalla dividida, 30 pistas y varias pruebas secretas**

Grandia

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de rol
■ PROGRAMA	Demo

Este imaginativo juego de rol te sumerge en un mundo de magia y mitología. En el papel de Justin, y con la ayuda de Sue y su mascota, eres el único que puedes salvar al mundo. A lo largo de varias aventuras espectaculares descubrirás los secretos de las antiguas civilizaciones y los poderes que encierra una piedra misteriosa. Para quitarse el sombrero.



No será fácil **intentar salvar al mundo. ¡Inténtalo!**

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LA LISTA DEL PRÓXIMO NÚMERO INCLUYE...
- **MEDIEVIL 2**, MARAVILLOSAMENTE CRUEL
- **MICRO MANIACS**, FURIOSAMENTE VELOZ
- **DEMOLITION RACERS**, DEVASTADORAMENTE PELIGROSO
- ¡ADEMÁS, **N-GEN, RADIKAL BIKERS, WWF SMACKDOWN**

Y LOS DATOS DE LA NUEVA TEMPORADA PARA **LMA MANAGER**!

NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.



MediEvil 2



Micro Maniacs



Demolition Racer



N-Gen

TOP SECRET EXTRA

CÓMO USAR LOS TRUCOS DEL DISCO

Coloca una tarjeta de memoria en tu PlayStation e introduce el disco de demos. Selecciona «Download» en el menú principal con el botón ⊗ y desplázate por los nombres de las partidas guardadas mediante ↑ y ↓. Elige la partida que desees con ⊗, y acto seguido quedará guardada en tu tarjeta de memoria. Ahora ya puedes usar estos trucos con el videojuego completo.

En exclusiva para *PSMag*, te ofrecemos los últimos trucos. Cópialos en tu tarjeta de memoria y ponte a jugar......

Final Fantasy VIII

Este atajo te lleva directamente al disco 2, con 24 horas y 51 minutos de acción a tus espaldas. ¡Qué fácil!



Medal Of Honour

Aquí ya tienes resuelto el 99% del juego. Sólo falta por terminar el 1% restante.





El Mañana Nunca Muere

Descárgalo y podrás desbloquear automáticamente todos los niveles del juego. Todo lo que tienes que hacer ahora es recorrerlos.





Tony Hawk's Skateboarding

Te permite acceder a todos los niveles del juego y conseguir más cintas que en un expositor de gasolinera. ¡Funciona!





PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

OTRO MES MÁS, TE OFRECEMOS LA POSIBILIDAD DE PEDIR Y SUGERIR IDEAS. APROVECHA LA OCASIÓN, A VER QUIÉN TE OFRECE UN ESPACIO ASÍ PARA SOLTARTE LA LENGUA Y DESAHOGARTE...

EL MAÑANA NO MUERE NI A TIROS

Hola, Playmaniacos. Me llamo Marc y quisiera felicitaros por vuestra revista. Busco trucos para el juego de 007, *El Mañana Nunca Muere*. Si podéis, enviad cualquier información a: www.marcmedinapast@mixmail.com. Muchas gracias,

Marc Medina
Internet

MARSUPIAL A LA CARRERA

¡Hola colegas! Me llamo Oriol Rodríguez Flotats y os puedo decir que ya me he pasado el juego de *Crash Team Racing*. Ahí van algunos comentarios:

1. Al terminar el juego, Oxide se va con su nave espacial y luego aparecen los títulos de crédito con Crash bailando. Abajo, nos cuentan lo que hacen Crash y los demás personajes. Tiny Tiger, por ejemplo, se va a un gimnasio muy importante para grabar unos vídeos cobrando una millonada.
2. Cuando estéis en Templo Tigre, al entrar en el primer túnel, lanzad cualquier cosa que tengáis bajo la cabeza de piedra. De este modo, se abrirá una puerta que conduce a un corredor lleno de cajas de frutas y podréis salir por el otro lado de la curva.
3. Para ganar a N.Tropy en el modo Contrarreloj, pasa por la izquierda al final del circuito. Irás despacio pero le avanzarás y conseguirás ganar la carrera.
4. Cuando juegues en el campeonato de la gema morada sólo estarás tú y cinco competidores más. Cuando consigas la gema morada no podrás jugar con Tropy, sino con el falso Crash (que es la mar de feo).

Si queréis más información sobre *CTR*, escribid a:
Oriol Rodríguez
C/Pau Ferran, 19, bajos.
25300
Tàrrega (Lleida)
Dirección de correo electrónico:
annafv@wanadoo.es
¡Adiós colegas!

Oriol Rodríguez
Tàrrega (Lleida)

DE CHARLA POR INTERNET

Hola a todos los adictos a la Play. Me gustaría hablar por Internet con gente a quien le guste la PSX y los juegos como *Metal Gear Solid*. A poder ser, que sepan inglés (para un regalito que recibirán más adelante)
¡Adiós!

Jan Monaco
Internet

CLUB DE TRUCOS

Hola, amigos de *PlayStation Magazine*. Me llamo Juan y quiero montar un club de trucos de los siguientes juegos:
Metal Gear Solid (I y II)
Final Fantasy VII y *VIII*
Tomb Raider I, II, III y *IV*
Crash Bandicoot 1, 2 y *3*
Tekken 2 y *3*
Me gustaría que me enviarais trucos de estos y otros juegos. Yo también os enviaré trucos.
Un saludo a los demás clubs de trucos.
Juan Luchoro Pérez
C/Tetuán, 11
03130 Sta. Pola (Alicante)

Juan Luchoro
Sta. Pola (Alicante)

ESTOY PERDIDO...

Hola, me llamo Iván y antes que nada os felicito por vuestra revista.
Me gustaría recibir algunas claves para *El Mundo Perdido*. La verdad es que es muy difícil y no me lo he podido pasar. También me gustarían trucos de los siguientes juegos:
Resident Evil 3, Dino Crisis, Driver, Tenchu, Metal Gear Solid, Gran Turismo 2, N-Gen y *Syphon Filter 2*.
Escribidme a la siguiente dirección:
Iván Domínguez Jiménez
C/Archena, 22
11300
Atunara (Cádiz)
Gracias a todos. Espero vuestras cartas.

Iván Domínguez
Atunara (Cádiz)

CLUB GIJÓN STATION

Hola, ¿qué tal por ahí? En primer lugar, felicitaros por el cacho revista tan chachi que tenéis.
Nos llamamos Oscar y Alejandro. Tenemos 11 y 9 años, somos de Gijón y queremos formar un club de PlayStation. Tenemos la gris desde hace uno y dos años, y queremos crear este club para intercambiar o prestar cosas sobre la Play. Admitimos a gente de todas las edades.
Ninguno de los dos tenemos acceso a Internet, así que no nos mandéis vuestra dirección electrónica. Si, además de tus datos personales y la fecha de nacimiento, nos mandas el día de tu santo, te felicitaremos con una carta personal. Envíanos también una foto pequeña para que podamos incluirla en el carnet. En la primera carta que te mandemos estará tu carnet de socio de Gijón Station.
Nuestra dirección es:
C/Ezcurdia, 37 5º dcha.
Gijón
Gracias. ¡Te esperamos!

Oscar y Alejandro
Gijón

CLUB LOOK

Hola, somos Carlos y Harry. Nos gusta mucho jugar a la Play y estamos formando un club llamado Club Look. Buscamos socios y tenemos muchos trucos y soluciones. Nos gustaría hacer el club más grande y divertido, y tenemos planeado diseñar una página Web. También queremos hacer sorteos y muchas cosas más.
Si quieres ser socio o recibir más información, escribe una carta a la siguiente dirección (indicando nombre, edad, y adjuntando una foto):
Harry Smith
Suniba, 6
Urb. San Miguel
29600 Marbella (Málaga)

Carlos y Harry Marbella (Málaga)

MÁS TRUCOS PARA CLOUD

Hola, queridos amigos de *PSMag*. Me gustaría explicaros un truco para *FFVII*. Cuando Arma aparece en forma de dragón volando por el mapamundi, lucha contra ella hasta que se dirija al Cañón Cosmo. Cuando consigas derrotarla, Cloud conseguirá Habil.enemiga, Llama de Sombra y Arma Final.
Por cierto, si alguien quiere formar parte de un club de *FFVII*, que llame al 96 238 61 48. Te daremos trucos, información, etc.
Mi dirección es:
Javier Ruiz
Jacinto Benavente, 9, 13
46820 Ontinyent (Valencia)
Gracias por todo. ¡Viva *FFVII*!

Javier Ruiz
Ontinyent (Valencia)

CLUB VICIADOS

Hola, *PSMag*. Me llamo Ricardo y pertenezco al club Viciados. Os escribo para informar a los demás clubes de que tenemos varios trucos (incluso guías) de *FFVIII, Resident Evil 2, Shadow Man* y muchos juegos más. Vosotros también podéis mandarnos trucos.
Escribid a:
C/Vila do Conde, 12, 1º A izq.
15406 El Ferrol (A Coruña)

Ricardo Blanco
El Ferrol (A Coruña)

DE TIROS POR LONDRES

Queridos amigos adictos de la Play, primero quería felicitaros por vuestra revista y vuestras demos. Por cierto, ya he jugado con la PS2 y la habéis descrito muy mal, porque en realidad es mucho mejor.
Ahí van algunos trucos para *GTA: London 1969*:
Todos los niveles: RAZZLE
Niveles 1 y 2: MAYFAIR
Niveles 1, 2 y 3: MCVICAR
9.999.990 puntos: BIGBEN
Coordenadas: SWEENEY
Máximo de niveles: OLDBILL
Multiplicar por seis: SIDEBURN
Sin policía: GRASS
Son para PC, pero me han dicho que sirven para PlayStation.
Para acabar, ¿alguien puede decirme dónde se consigue el coche CLK-GTR de *Gran Turismo 2*?
Gracias.

Cris Barrera
Pont de Vilomara
(Barcelona)

AYUDEN A ESE FANTASMA

Tengo el juego *Casper* y me he quedado atascado en el Acto 2. He conseguido matar a Gordi tres veces, a Tufo dos veces y a Látigo una vez. Tengo los iconos pelota, tornado, destornillador, sierra, bombilla, aspas y el de entrar por las rejillas. No soy capaz de abrir la puerta del jardín que da al otro lado de la casa ni sé seguir adelante a partir de esta fase. Ahora tengo muchas monedas y no puedo utilizarlas ni terminar el juego... ¿Qué debo hacer?
Saludos,

Ignacio
Internet

EL MES QUE VIENE

WTC WORLD TOURING CARS

O *Toca 3*, como prefieras. *WTC* es la nueva entrega de la serie de carreras de coches de Codemasters. ¿Quieres saber si será mejor o peor que los anteriores «tocas»? Consulta el próximo mes el oráculo de *PlayStation Magazine*.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Sangre, muertos que reviven, oscuridad, miedo, mucho miedo. ¡Aaaahhhh!

REPORTAJE DE LOS PREMIOS PLAYSTATION MAGAZINE

Vosotros decidisteis que merecían un premio. Nosotros se lo dimos. Entérate de todo lo que ocurrió en la entrega de los *II Premios PlayStation Magazine*; qué videojuego se llevó el galardón al mejor de PSX, cuál el de mejor banda sonora... Una fiesta por todo lo alto.

EURO2000

¿Qué selección ganará la Eurocopa 2000 de Electronic Arts? La respuesta está en tus pulgares

REPORTAJE SOBRE TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2

Te descubrimos todos los secretos del monopatín virtual y conviértete en el rey de las calles



EN EL CD...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

MICRO MANIACS, DEMOLITION RACER, PLAYER MANAGER 2000, PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY, RENEGADE RACERS, SYPHON FILTER 2 (VÍDEO), RADIKAL BIKERS (VÍDEO), WWF SMACK DOWN (VÍDEO), COLONY WARS: RED SUN (VÍDEO), N-GEN RACING (VÍDEO)

¡CONSOLAS!

todo en videojuegos

¿YA HAS VISTO NUESTRA TIENDA NO?

PUES SI NO LA HAS VISTO NO SABES LO QUE TENEMOS EN JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS NUEVOS, DE OCASIÓN Y DE ALQUILER, PARA PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, MEGA DRIVE, SUPERNINTENDO, MASTER SYSTEM, NINTENDO, GAME BOY NORMAL Y COLOR ACCESORIOS INIMAGINABLES, Y PRECIOS MUY MUY AJUSTADOS.

ADEMÁS PUEDES VENDER TUS JUEGOS ANTIGUOS, LA CONSOLA Y LOS ACCESORIOS, AUNQUE NO TENGAN CAJA, SIEMPRE Y CUANDO FUNCIONEN BIEN.

ESTAMOS EN MOSTOLES, JUNTO AL POLIDEPORTIVO VILLAFONTANA, EN EL CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA.

C/ SIMÓN HERNÁNDEZ, 53-L-18. C.C.VILLAFONTANA T.916.475.788
Web site en contrucción E-MAIL: CONSOLAS@jazzfree.com

DIScovi

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

¿TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS? ¿QUIERES MONTARTE UNA?

PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS -SOMOS MAYORISTAS- DISPONEMOS DEL MÁS AMPLIO SURTIDO DE CONSOLAS- VIDEOJUEGOS- PERIFÉRICOS- ACCESORIOS..

SIN FRANQUICIAS- SIN CUOTAS MENSUALES

SERVICIO 24 HORAS

INFÓRMATE EN:
DISCOVI SL
TFNO: 976 39 21 51
FAX: 976 29 38 82
e-mail: discovi@pixar.es
C/MARTINEZ RUIZ AZORIN, 9-11
local 3
50002 ZARAGOZA



Imelda Bueno
C/Virgen del Pilar Nº 30
03110 MUTXAMEL
ALICANTE
TEL.: 96 595 55 51
FAX.: 96 595 33 77

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda españa

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS

BARCELONA



PLAYSTATION-NINTENDO 64
GAME BOY COLOR-JUEGOS PC

Venta y alquiler de juegos
Juegos PC para adultos
Venta y alquiler de consolas
Alquiler de ordenador-Pistas y Trucos
Horario: de 10.00 a 14.00 horas
y de 17.00 a 20.00 horas
ABIERTO LOS SÁBADOS
(Lunes mañana cerrado)

C/Aribau 26 local-08011 BCN.
T.: 93 453 97 68 - F.: 93 451 54 22

Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50

COSLADA

RESIDENT GAMES

TODO EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS

- COMPRA VENTA Y CAMBIO DE VIDEOJUEGOS
- ALQUILER DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS
- ÚLTIMAS NOVEDADES EN PSX, N64, GAME BOY, DREAMCAST Y ORDENADOR.
- GRANDES OFERTAS EN ALQUILER Y SEGUNDA MANO

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO 1 ALQUILER GRATIS SOLO POR HACERTE SOCIO

C/MEJICO ENTRE Nº 19 Y 21
TLF/FAX 91 672 33 47
28820-COSLADA (MADRID)





- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 ptas, Baleares 795 ptas)



Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CPSXMG

NOMBRE ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO ....
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....
DIRECCIÓN E-MAIL ....

CADUCA EL 31/05/2000 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158





ARMYMEN AIR ATTACK

7.490

ARMYMEN SARGE'S HEROES

7.490

ARMYMEN 3D

7.490

BATTLE TANX

7.490

C+ PREMIER MANAGER

7.490

COLIN McRAE RALLY 2

8.490

DISCWORLD NOIR

7.490

LEGEND OF LEGAIA
4.490

MANAGER DE LIGA

8.490

MEDIEVIL 2

4.490

PRIMERA DIV. STARS

7.490



RALLY CHAMPIONSHP
6.990

RESIDENT EVIL SURVIVOR

8.490

RESIDENT EVIL 3: NEMESI

8.490

4X4 WORLD TROPHY

7.490

ARMORINES

7.490

BARBIE SUPER SPORTS

4.490

CHAMP. MOTOCROSS

7.990

CIRCUIT PROBOWLING 2

8.490

COLONY WARS

4.490

COOL BOARDERS 4

6.490

CRUSADERS

8.490

FIGHTER MAKER
7.490

FIGHTING FORCE 2

8.490

FINAL FANTASY VIII

8.490

GEKIDO

7.490

HYDRO THUNDER

7.490

ISS PROEVOLUTION

8.490

JACKIE CHAN

4.490

JEREMY MC GRATH SUPERCROSS 2000

7.490

NBA LIVE 2000

7.490

PROPINBALL

7.490

READY 2 RUMBLE

5.490

RESCUE SHOT

4.490

ROAD RASH JAIL

7.490

SHADOW MADNESS

6.990

SPACE DEBRIS

6.990

SPACE OPS

8.490

ELENECOS RACEMANIA

4.490

TETRIS MAGICO

6.490

TRASHER

8.490

TINY TANK

6.490

TOMB RAIDER IV

8.490

TOY STORY 2

8.490

TRICKN SNOWBOARD

7.490

VAMPIRE HUNTER

7.490

COLIN McRAE RALLY

4.490

CRASH BANDICOON3

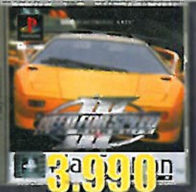
3.990

FINAL FANTASY VII

3.490

ESTO ES FUTBOL

3.490

NEED FOR SPEED III

3.990

RIDGER RACER 4

3.490

ROAD RASH 3D

3.990

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A.- PRECIOS VÁLIDOS EXCEPTO ERROR TIPOGRÁFICO



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA ¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS! O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158





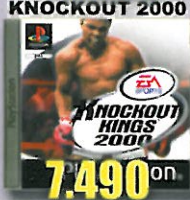
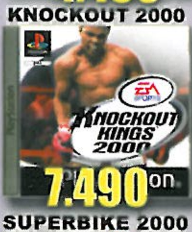

Juego	Precio
EHRGEIZ	7.990
F1 2000	7.490
FEAR EFFECT	8.490
GRAN TURISMO 2	8.490
JO JO'S BIZARRE ADV.	7.490



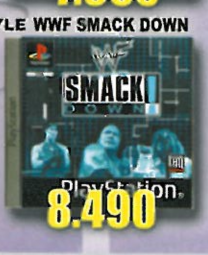




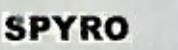
Juego	Precio
ROLLCAGE STAGE 2	4.490
SYPHON FILTER 2	6.990
TRACK & FIELD 2	8.490
UEFA CHAMPIONSHIP	8.490
URBAN CHAOS	8.490

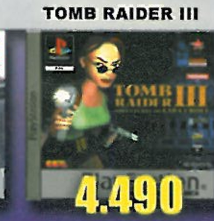





Juego	Precio
CYBER TIGER	6.490
DUKES OF HAZZARD	4.490
DUNE	6.990
EXPENDABLE	5.490
FIGHTING FORCE	3.990
LUCKY LUKE	3.990
PITFALL 3D	3.990
JIMMY WHITE'S 2	7.490
KNOCKOUT 2000	7.490
MIDNIGHT IN VEGAS	7.490
MUSIC 2000	6.990
STAR IXIOM	4.490
SUPERBIKE 2000	7.490
SUPERCROSS 2000	7.490
TARZAN	7.990

Juego	Precio
VICTORY BOXING	6.490
WORMS ARMAGEDDON	7.490
WUTANG SHAOLIN STYLE	8.490
WWF SMACK DOWN	8.490





Juego	Precio
SPYRO	3.490
TOCA2	4.490
TOMB RAIDER III	4.490



SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
- envío a domicilio
- club del cambio
- compraventa juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
Próxima apertura

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - ALBACETE
Tlf. 967 17 61 62

ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tlf. 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf. 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tlf. 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tlf. 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tlf. 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tlf. 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tlf. 93 814 38 99

CÁDIZ
Benjumeda, 18
11003 - CÁDIZ
Tlf. 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600 - CANTABRIA
Tlf. 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tlf. 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tlf. 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tlf. 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf. 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tlf. 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021 - MADRID
Tlf. 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tlf. 95 282 25 01

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN
02001-GUIPÚZCOA
Tlf. 943 32 29 49

TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tlf. 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tlf. 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tlf. 94 447 87 75

infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

FAX: 967 193 391

Pura Energia



FANATEC SPEEDSTER

Siéntate, conduce y disfruta

- Eje y carcasa metálicos
- Palanca de cambio en aluminio
- Volante forrado de caucho
- Mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
- Pedales antideslizantes
- Funciona en modo digital/analógico
- 4 botones de dirección y 8 botones de control
- Montaje con ventosas y/o abrazaderas

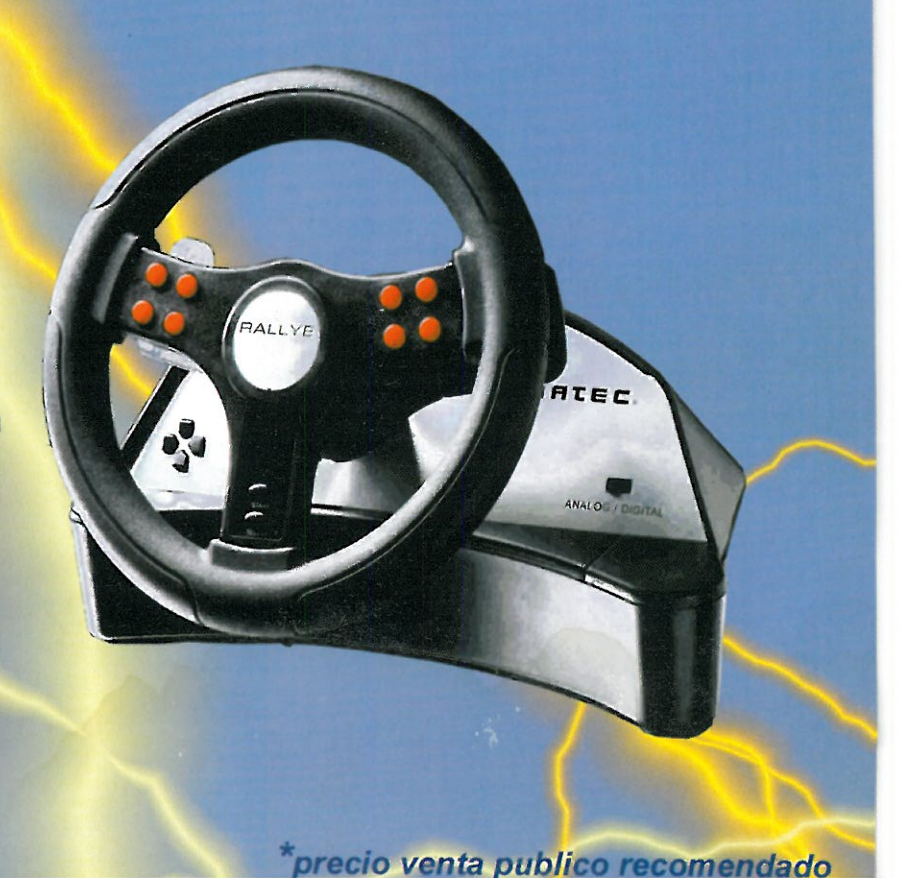
*PVP: 12.995 ptas
78,10€

FANATEC RALLYE

Sensación profesional

Las mismas características que el volante SPEEDSTER
excepto pedales de cambio.
Mandos analógicos de aceleración y freno bajo el volante

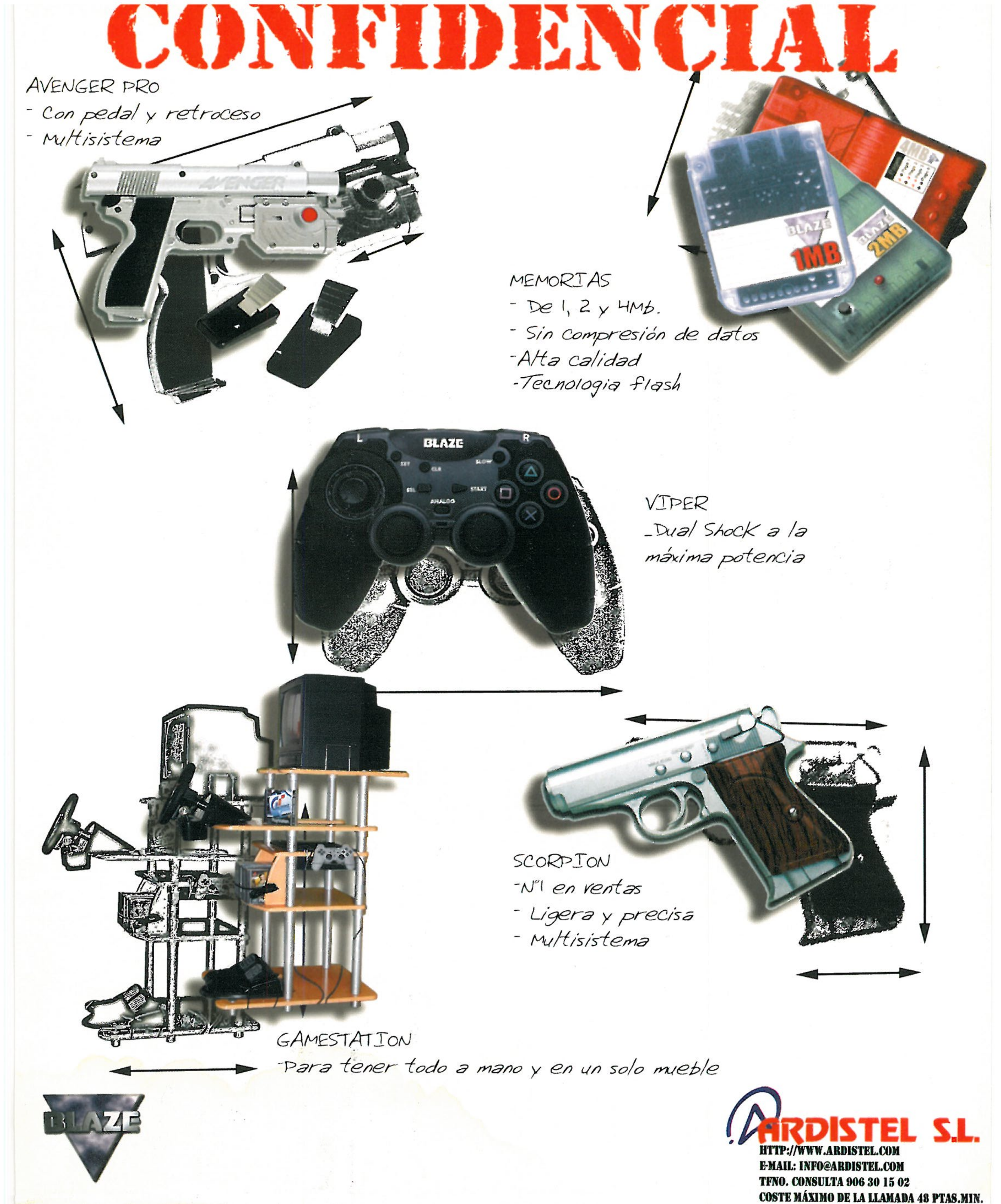
*PVP: 9.995 ptas
60€





http://www.ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

*precio venta publico recomendado


CONFIDENCIAL
AVENGER PRO
- Con pedal y retroceso
- Multisistema
AVENGER
MEMORIAS
- De 1, 2 y 4Mb.
- Sin compresión de datos
-Alta calidad
-Tecnologia flash
BLAZE
1MB
2MB
4MB
BLAZE
VIPER
_Dual Shock a la
máxima potencia
SCORPION
-Nº1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema
GAMESTATION
-Para tener todo a mano y en un solo mueble
BLAZE
ARDISTEL S.L.
HTTP://WWW.ARDISTEL.COM
E-MAIL: INFO@ARDISTEL.COM
TFNO. CONSULTA 906 30 15 02
COSTE MÁXIMO DE LA LLAMADA 48 PTAS.MIN.

NÚMERO 1 YA A LA VENTA



¡GRATIS UN LIBRO CON 64 PÁGINAS DE TRUCOS!

TU NUEVA REVISTA DE TRUCOS Y CONSEJOS PARA QUE PUEDAS TERMINAR ESOS JUEGOS QUE SE TE RESISTEN



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + I MANDO+ MEMORY CARD IMb 22.490
PLAYSTATION +DUAL SHOCK 19.900
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + DUAL FORCE JOYPAD + MEMORY CARD IMb 23.490
VOLANTE SPEEDSTER 12.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION 12.490
Mc LAREN STEERING WHEEL
DUALSHOCK INTERACTIVA EN VOLANTE Y PEDALES 11.990
VOLANTE TOPDRIVE2 10.490
CONCEPT 4 14.490
VOLANTE V-RALLY 2 9.490
PISTOLA FALCON con puntero Laser, retroceso y pedales 8.490
PISTOLA AVENGER 8.990
P7K LIGHT GUN 4.990
PREDATOR 2 8.990
PACK PERIFÉRICOS 4.990
DUAL SHOCK 4.500
VISION PAD
AZUL ROJO VERDE AMARILLO 1.490
DEVASTATOR 3.990
DUAL FORCE JOYPAD 2.790
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION 1.990
GAME STATION 5.900
MEMORYCARD 1Mb
AZUL ROJO VERDE NARANJA 1.590
MEMORYCARD 1Mb PELIKAN 1.390
MEMORYCARD BLAZE 1.790
MEMORYCARD SONY 2.100
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa juegos usados
ALBACETE Pérez Galdós, 36-Bajo 02003 - ALBACETE Tlf. 967 19 31 58
ALBACETE Próxima apertura
ALBACETE Melchor de Macanaz, 36 HELLÍN 02400 - ALBACETE Tlf. 967 17 61 62
ALBACETE Corredera, 50 ALMANSA 02640 - ALBACETE Tlf. 967 34 04 20
ALICANTE Pardo Gimeno, 8 03007 - ALICANTE Tlf. 96 522 70 50
ALICANTE Avda. de la Libertad, 28 ELCHE 03206 - ALICANTE Tlf. 96 666 05 53
ALICANTE Virgen de los Desamparados, 76 NOVELDA 03660 - ALICANTE Tlf. 96 560 78 38
BADAJOZ Avda. Antonio Chacón, 4 ZAFRA 06300 - BADAJOZ Tlf. 924 55 52 22
BARCELONA Santiago Rusiñol, 31- Bajos SITGES 08870 - BARCELONA Tlf. 93 894 20 01
BARCELONA Boulevard Diana. Escolapis, 12 - Local 1B VILANOVA I LA GELTRU 08800 - BARCELONA Tlf. 93 814 38 99
CÁDIZ Benjumeda, 18 11003 - CÁDIZ Tlf. 956 22 04 00
CANTABRIA Juan XXIII, 1 Local MALIAÑO 39600 - CANTABRIA Tlf. 942 26 98 70
GIRONA Rutlla, 43 17007 - GIRONA Tlf. 972 41 09 34
GIRONA Clerch i Nicolau, 2 Bajo FIGUERES 17600 - GIRONA Tlf. 972 50 98 50
GRANADA c/Arabial (frente Hipercor) 18004 - GRANADA Tlf. 958 80 41 28
LEÓN Antonio Valbuena, 1 Bajo 24002 - LEÓN Tlf. 987 25 14 55
LLEIDA Unio, 16 25002 - LLEIDA Tlf. 973 26 40 77
MADRID La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES 28021 - MADRID Tlf. 91 723 74 28
MÁLAGA Trapiche, Local 5 MARBELLA 29600 - MÁLAGA Tlf. 95 282 25 01
SAN SEBASTIÁN Trueba, 13 SAN SEBASTIÁN 02001-GUIPÚZCOA Tlf. 943 32 29 49
TARRAGONA Mare Molas, 25 Bajo REUS 43202 - TARRAGONA Tlf. 977 33 83 42
VALENCIA Gran Vía Marqués de Turia, 64 46005 - VALENCIA Tlf. 96 333 43 90
VIZCAYA General Eraso, 8 48014 - DEUSTO - BILBAO Tlf. 94 447 87 75
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391

Medievil 2.
El terror más divertido.

Que te encuentras a un enemigo y vas desarmadito perdido, pues te arrancas el brazo y le atizas con él en la cabeza. Que tu mano decide irse de farra y correrse una aventura por su cuenta, tú tranquilo, ya volverá. Que pierdes un ojo en el fragor de la batalla, no pasa nada, aún te quedan dos. Que alguien te arranca la cabeza y tú con estos pelos, pues bueno, ya aparecerá. Pase lo que pase, relájate y disfruta. Con Medievil 2, si no te mueres de miedo, te mueres de risa.



Traducido al castellano

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).



Todo el **PODER** en tus **MANOS**